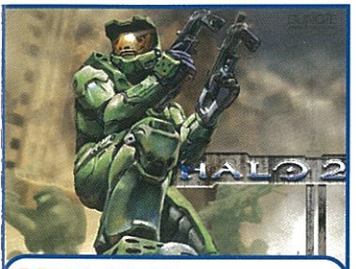
RGB EDITORA
Nº 111 • Dezembro 2004
Ano X • Preço: € 4,99

MEGA SCORE

GTA: SAN ANDREAS
O melhor jogo de sempre?

FOOTBALL MANAGER 2005
O novo vício



HALO 2
Obra-prima!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

AS MELHORES CORRIDAS DO ANO

ISSN 1645-1503
04111
5 601073 016346

"PS" e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. The Getaway Black Monday ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" e "Black Monday" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados. Distribuído por Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados.

LONDON 1948

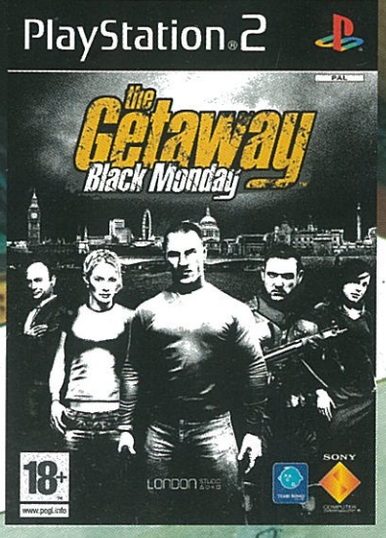
TEAM SOHO

Visita-nos, se tiveres coragem...

¿alinhas?

PlayStation®2

PlayStation®2



TOTALMENTE em PORTUGUÊS
com as vozes de Fernanda Serrano
Rogério Samora, Vitor Norte e Rui Unas

www.thegetaway.co.uk

Director
Nelson Calvinho (megascore@rgb.pt)

Redacção
Frederico Teixeira (Coordenação),
Gonçalo Brito e Jorge Vieira

Colaboradores
Alexandre Algarvio, Erica Cunha e Alves,
João Diniz Sanches, João Miguel Lameiras,
José de Matos, Pedro Amaro, Pedro Miranda

Arte
Teresa Silva (Directora),
Cristina Guimas, Filipa Costa e Lino de Sousa

CD-ROM
LGP DIGITAL

Pré-impressão e Impressão
SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Estrada das Palmeiras,
Queluz de Baixo,
2745-578 Barcarena
Tel.: 21 434 71 00

Distribuição
MIDESA
Rua da República da Coreia, nº 34
Ranholas – 2710-460 Sintra
Tel.: (351) 21 926 78 00

Software
Ecofilmes, Electronic Arts, Atari Ibérica,
InfoCapital, Lusomundo, PlayGames, Microsoft
e Planeta DeAgostini Interactive

Administração, Redacção e Publicidade
R. Laura Alves, 3 – 2745-152 Queluz
Tel.: (351) 21 434 45 00 – Fax: (351) 21 434 45 09
email: geral@rgb.pt

Contribuinte nº 503 493 112
RSGMJ nº 219.344
CRC Sintra nº 15.460
Capital Social 5000 euros

Administrador
João Lopes

Director de Publicações
Paulo Oliveira

Director de Circulação e Marketing
Victor Costa

Publicidade
email: publicidade@rgb.pt

Secretariado
Priscilla Pereira, Sónia Vieira

Assinaturas
Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)

Publicação periódica inscrita na Secretaria-Geral
do Ministério da Justiça com o número 119.345

ISSN 1645-1503

Tiragem: 23 000 exemplares
Periodicidade: Mensal

Outras Publicações da RGB Editora:
Gente Jovem
DVD-Review

Proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo
da Mega Score sem autorização do Editor.

Dá licença?

Numa entrevista dada em Maio à revista Hollywood Reporter, em plena E3, a presidente da divisão de Publicação da Activision, Kathy Vrabeck, manifestou a sua intenção de aumentar o número de jogos baseados em licenças para 80 por cento do futuro portfolio da empresa, deixando os restantes 20 para propriedades intelectuais de grande qualidade e com potencial para se tornarem em franchises, preferencialmente com capacidade para futuras acções de *cross-marketing* (adaptações de jogos para o cinema, por exemplo). O rumo que a histórica editora norte-americana decide afirmar não surpreende. Obras originais de qualidade acima da média como **Quake II**, **Dark Reign**, **Hexen II**, **Battlezone II**, **Soldier Of Fortune** ou **Medieval: Total War** (repare-se que são tudo jogos pensados para PC) ajudaram a fazer uma carreira quase sempre banhada pela qualidade, mas foi em 1998, com o licenciamento da imagem de **Tony Hawk**, e com a maior abertura ao mercado de massas proporcionado pelas consolas, que a editora escapou dos altos e baixos que fazem os seus 25 anos de história, posicionando-se solidamente entre as cinco maiores editoras da indústria. Sem menosprezar obras originais recentes como **True Crime**, **Call Of Duty** ou **Doom 3**, é apoiada em licenças desportivas e cinematográficas com notoriedade planetária – nomeadamente através das parcerias com a Marvel, DreamWorks, LucasArts e Disney – que a empresa tem consolidado o seu percurso nos últimos anos.

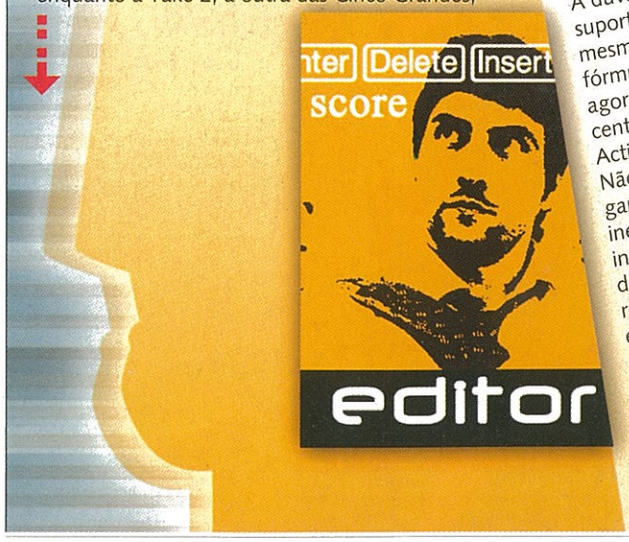
Editoras como a Vivendi Universal Games e a gigantesca Electronic Arts apuram esta forma de estar há anos (embora os 80 por cento de que Kathy Vrabeck fala estejam bem longe); a THQ começa a seguir pelo mesmo caminho; enquanto a Take 2, a outra das Cinco Grandes, teima em viver à sombra dos sucessos da Rockstar, correndo o risco de vir a ser ultrapassada pela Ubi Soft, outra nova perita em licenças.

A conjuntura económica mundial não está para brincadeiras e, num negócio cada vez mais dominado pelo poder dos homens e mulheres do marketing e da contabilidade, a palavra de ordem é apostar no seguro. Neste caso, em marcas familiares ao olho desinformado, cuja mera presença nas prateleiras é um chamariz para os consumidores ocasionais. No Japão, são poucas as editoras que capitalizam este tipo de produtos com impacto mundial, o que talvez seja um dos muitos factores que explicam o seu declínio no panorama internacional.

Por outro lado, os ciclos de evolução tecnológica são tão curtos que há uma exigência constante por parte do público para que os autores tirem o máximo partido das novas potencialidades, deixando-lhes pouca margem de manobra para desenvolver melhores conteúdos originais, cujos custos vão aumentar drasticamente na próxima geração de hardware. A ironia é que, ao mesmo tempo que se gabam de ultrapassar em receitas a indústria do cinema e de se aproximarem da liderança da indústria da música, os videojogos remetem-se ao mero estatuto de *merchandise* de luxo para obras criadas pelos outros. Pois por muito bons como entretenimento que sejam **Golden Eye 2**, **Star Wars: Battlefront**, **FIFA 2005**, **Spider-Man: The Movie**, **Enter The Matrix** ou **Chronicles Of Riddick**, que mais são que não meras avenidas de retorno, extensões de marcas com o impacto mediático, artístico e cultural que os videojogos ainda não têm (e, demitindo-se do seu dever de criar, nunca terão)? Os videojogos são cada vez menos um fenómeno pop enquanto criação, e cada vez mais populares enquanto repetição e imitação. Será que o valor dos videojogos enquanto obra é assim tão diferente de há 15 anos, ou é apenas a escala do dinheiro e das pessoas envolvidos que fazem a diferença?

A dúvida é saber até quando os jogadores vão suportar serem intoxicados ano após ano com as mesmas marcas, as mesmas sequelas, as mesmas fórmulas, os mesmos slogans "viste no cinema, agora joga". É uma indústria com apenas 20 por cento de originalidade – segundo a lógica da Activision – que queremos para o futuro?

Não há dúvida que as licenças são, hoje, o grande ganha-pão da indústria, fazendo-a crescer inexoravelmente ano após ano num rodízio inebriante que é acompanhado pela voracidade da substituição de tecnologias. Há que lhes reconhecer os méritos e a contribuição para estarmos na posição confortável em que nos encontramos. Assim continuaremos enquanto houver um público *mainstream* por conquistar. Mas não estaremos a meter o pé no acelerador na auto-estrada em direcção a uma curva cujo desenlace é desconhecido?



Porque é Natal

Para te habilitares a ganhar um destes prémios só tens que escrever no teu telemóvel a mensagem **MSNATAL** e **enviá-la** para o **nº 4412.**

Receberás a seguir uma mensagem de confirmação. Se fores um dos sortudos, saberás logo qual o prémio que vais receber.

Participa. Quantas mais mensagens mais prémios poderás ganhar.

Custo da chamada 0,60 €

temos prendas para dar

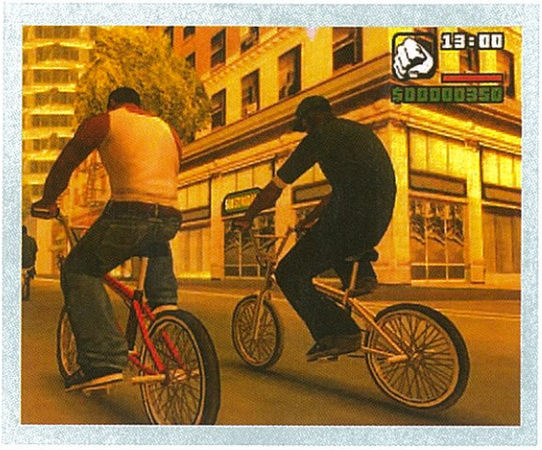
SUMÁRIO

OutRun 2 (Xbox) 86

Football Manager 2005 (PC) 68

Prince Of Persia: Warrior Within (PC/PS2) 94

Halo 2 (Xbox) 77



Grand Theft Auto: San Andreas (PS2) 62

Need For Speed Underground 2 (PC/PS2/Xbox) 44

TODOS OS MESES

- Como se Faz: AGP8 ou PCI? 30
- Consultório 32
- Correio 8
- Crash 112
- Crónica de Londres 114
- Em Projecto 40
- Fórum Meg@score 10
- Mega Compras 28
- Mega Toons 113
- Mods & Comunidades 108
- Notícias 12
- Opinião: No Reino de Ares 20
- Opinião: Opinião Crónica 23
- Zona de Culto BD
- BD para cinema: Colheita de 2004 110

HARDWARE

- Motherboard Chaintech Zenith VE 26
- PC Tsunami Frontier 24

MULTIMÉDIA

- Diciopédia 2005 36

INDÚSTRIA

- Shadow Stars: The Ventrui Belt 38

WIRELESS

- Colin McRae Rally 5 106
- FIFA 2005 106
- O Preço Dos Jogos 104

NOS CDS
DEMOS
FOOTBALL MANAGER 2005
A Sports Interactive, equipa que produziu Championship Manager até à quarta edição, tem agora um novo parto, Football Manager 2005.
Uma Interface renovada (face a CM4), um motor 2D com jogadas mais realistas e maior interacção com a comunicação social são alguns dos estandartes do título.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Mais carros, mais opções de *tuning*, mais velocidade, mais modos de jogo, melhor grafismo e som... Need for Speed Underground é um grande mais para este Natal. E desta vez até tem uma história que decorre numa cidade onde se pode conduzir livremente.

PRINCE OF PERSIA: THE WARRIOR WITHIN
Do mundo de conto de fadas e saltinhos para um mundo de tripas e sangue...
O Prince Of Persia deve ter tido um mau ano, pois voltou mais agressivo e perverso do que alguma vez foi. No fundo é tudo uma questão de estética pois o cerne do jogo mantém-se fiel aos antecessores.

Jak 3 (PS2) 72 | **Mesa Redonda: Mortal Kombat: Deception (PS2/Xbox) 50** | **Urbz, The (PS2/Xbox) 88**

TEMA DE CAPA

- Need For Speed Underground 2 (PC/PS2/Xbox) 44

TESTES

- Mesa Redonda: Mortal Kombat: Deception (PS2/Xbox) 50
- Colin McRae Rally 2005 (PC) 82
- EyeToy Play 2 (PS2) 57
- Evil Genius (PC) 100
- Football Manager 2005 (PC) 68
- Get On Da Mic (PS2) 56
- Grand Theft Auto: San Andreas (PS2) 62
- Halo 2 (Xbox) 77
- Jak 3 (PS2) 72
- Knights Of Honor (PC) 98
- Kohan 2 (PC) 60
- Myst IV: Revelation (PC) 66
- OutRun 2 (Xbox) 86
- Prince Of Persia: Warrior Within (PS2) 94
- Rainbow Six 3: Black Arrow (Xbox) 102
- Silent Hill 4: The Room (PC/PS2/Xbox) 84
- SingStar Party (PS2) 59
- Star Wars: Battlefront (PC/PS2) 90
- Syphon Filter: Omega Strain (PS2) 99
- U Move Super Sports (PS2) 58
- Urbz, The (PS2/Xbox) 88
- WRC 4 (PS2) 74
- X-2: The Threat (PC) 92

FLATOUT
Física, jogabilidade e detalhe, são estes os trunfos das corridas de terra batida em Flatout. Experimente uma competição automóvel diferente, com espalhafato e agressividade como não se via desde a primeira edição de Destruction Derby.

MEN OF VALOR: VIETNAM
Da 2015, a mesma produtora de Medal Of Honor chega um jogo de acção na primeira pessoa cujo valor mais importante é, citando o comunicado de imprensa, ajudar "a parar a disseminação do comunismo juntando-se à batalha do Vietname".

ROLLERCOASTER TYCOON 3
O terceiro capítulo da série repete a proposta inicial: gerir um parque de diversões, dando ênfase à criação da atracção principal, as montanhas-russas.

THE INCREDIBLES
A demo do jogo do filme.

E AINDA:
Quatro clips de humor e os minijogos Cactus Bruce And The Corporate Monkeys, Coin Planets, Hoyle Card Games, Little Soldiers, Nexus, Outpost Kaloki e WW2 Pacific Heroes.

CORREIO

RPG Maker

Eu queró fazer o download do RPG Maker 2003 mas não consigo. A Mega Score referiu o site na edição 101 mas quando tento aceder recebo a mensagem de que não há esse download.

rika_jff@sapo.pt

O link para descarregar o RPG Maker 2003 continua activo e a funcionar – http://superdownloads.ubbi.com.br/download/i19423.html. Experimentámos fazer o *download* e não tivemos quaisquer problemas.

MechWarrior 5

Irá sair algum Mech Warrior 5 ou ainda nem sequer começaram a fazê-lo?

Ricardo Silva – ricsilva@megamail.pt

Por enquanto a Fasa mantém a declaração feita em Março do ano passado: "...decidimos não continuar o projecto (...). Estávamos preocupados por não estar a avançar o suficiente no género para exceder as expectativas dos nossos clientes".

Quando sai?

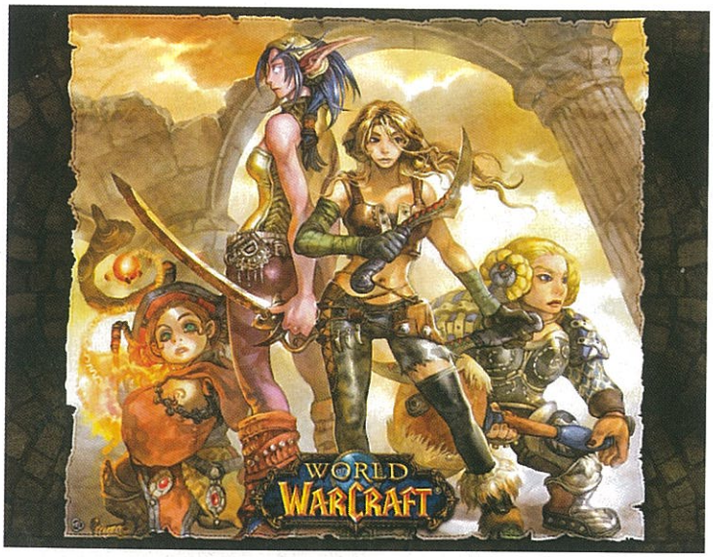
1) Qual a data de lançamento de **World Of Warcraft**? É preciso pagar para jogar na Net. É preciso registar?
2) Qual a data de lançamento de **Black and White 2**?
3) Quais as datas de lançamento de **Championship Manager 5** e de **Football Manager 2005** para PC?
4) Qual a data de lançamento de **Pro Evolution Soccer 4** para PC?
5) Onde posso arranjar um site para fazer um *download* grátis de um bom antivírus e do BS Player?

lucas76@sapo.pt

1) À data de fecho desta edição, World Of Warcraft está anunciado para dia 23 de Novembro na América, Austrália e Nova Zelândia. Sendo online e de mundo persistente (um chamado MMORPG), o jogo requer servidores da produtora e uma equipa permanente a adicionar novo conteúdo (e convém pagar a produção e ainda dar lucro), pelo que terá uma subscrição mensal cujo valor ainda não foi anunciado. O registo é obrigatório.
Visto ser um MMORPG, os canais de distribuição não se cingem às lojas de retalho ou online. O jogo pode ser encomendado directamente à Blizzard, via *download* ou por suporte físico.
2) Black & White 2 ainda não tem uma data oficial de lançamento.
3 e 4) Championship Manager 5 chega ao mercado no início de 2005. Football Manager 2005 e Pro Evolution Soccer 4 para PC já se encontram no mercado.
5) Pode fazer o download do BS Player em www.bsplayer.org. Quanto aos antivírus grátis aqui ficam quatro alternativas:
- AntiVir Personal Edition, H+BEDV – www.free-av.com/
- Avast!, Alwil Software – www.avast.com/eng/products/free_software/index.html
- AVG Anti-Virus, GriSoft – http://free.grisoft.com/freeweb.php/doc/1/
- BitDefender Free Edition v7, Softwin – www.bitdefender.com/bd/site/downloads.php?menu_id=21

Sai quando?

1) O que é feito do **The Fast and The Furious**?
2) Gostaria de saber a data de lançamento do **Juiced**, **Gran Turismo 4**, **Street Racing Syndicate**, **Need For Speed Underground 2** e **Forza**.
3) Soube que poderia vir a existir

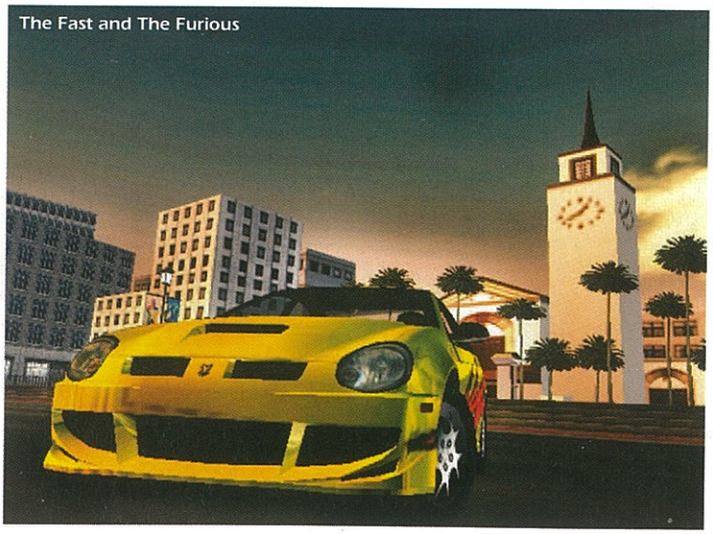


o **Tokyo Xtreme Racer 3** para PlayStation 2. Gostaria de saber se esse rumor é verdadeiro?

Diogo Romão – DNC@portugalmail.com

1) O The Fast And The Furious não foi oficialmente cancelado, mas também não tem qualquer data de lançamento anunciada. Está, podemos dizer, "desaparecido em combate"...
2) Need For Speed Underground 2 já está disponível no mercado. Forza sai em Fevereiro, Juiced no Verão e Gran Turismo 4 no primeiro trimestre de 2005. Street Racing Syndicate já saiu nos Estados Unidos, mas não tem data marcada para a Europa.
3) Tokyo Xtreme Racer 3 já foi editado no Japão e Estados Unidos, porém ainda não tem data de lançamento anunciada para a Europa.

The Fast and The Furious



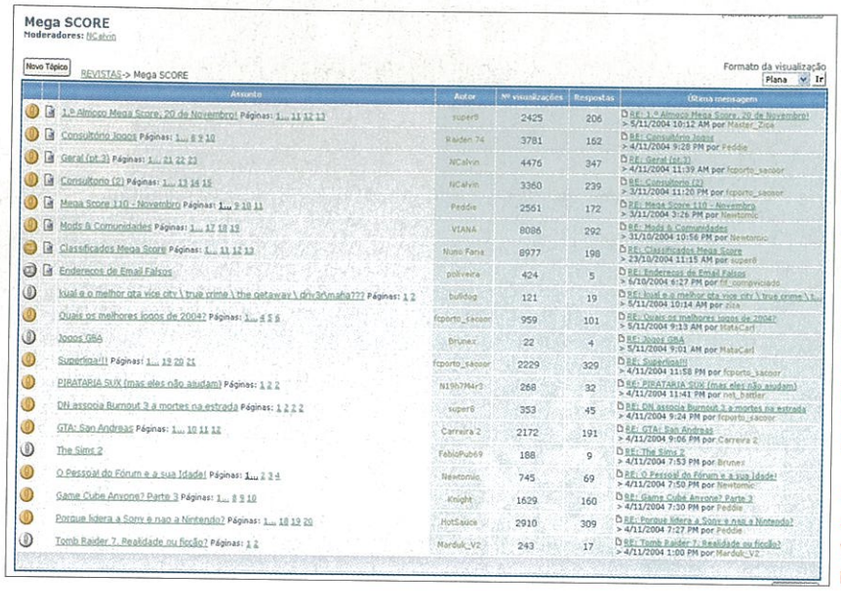
The Fast and The Furious

INTERACT
7dez.
FILparque das nações
PAVILHÃO 4
sapo
SOUND BITS
00h - 08h
ERICK MORILLO
erickmorillo.com / subliminalrecords.com
DEEP DISH
yoshitoshi.com / deepdish.com / bullittbookings.com
BULLITT BOOKINGS
DJ VIBE
djvibe.net
Em Concerto 21h - 24h
1º MTV LIVE
EM PORTUGAL
DA WEASEL
BLASTED MECHANISM
EXPENSIVE SOUL
produção:
Be One
Comunicação Live
Bilhetes à venda na TicketLine, FNAC, lojas Abreu e ABEP
www.sapo.pt
direcção
e coordenação:
wdb
wdbmanagement.com
CIDADE FM
CORREIO da manhã
Record
flash!
VOGUE
mco

FÓRUM MEG@SCORE

Tópicos do mês

- GTA: San Andreas
- Shareware e Freeware
- Mods & Comunidades
- DN associa Burnout 3 a mortes na estrada
- Classificados Mega Score



A Mega Score traz para o papel algumas das intervenções mais interessantes do seu fórum de discussão na Internet.
A Mega Score reserva-se o direito de editar as mensagens publicadas de forma a adequá-las ao formato impresso.
As intervenções aqui publicadas não reflectem necessariamente as opiniões da Mega Score.

O fórum pode ser acedido em www.rgb.interdinamica.net/rgb/fórum

Tópico: DN associa Burnout 3 a mortes na estrada
Utilizador: holocaust

Os videojogos são o bode expiatório que está na moda.
A meu ver, qualquer sujeito que se deixe influenciar por um jogo para cometer qualquer barbaridade na vida real tem de ter uma mente instável. Num mundo sem videojogos, provavelmente seria influenciado por um filme, por uns desenhos animados, um livro, ou até mesmo pelos noticiários de hoje.
Quanto ao **Burnout 3**, acho que influencia tanto como qualquer outro jogo de corridas.

Tópico: DN associa Burnout 3 a mortes na estrada
Utilizador: cougar

Isto de deitar as culpas para cima dos videojogos é muito fácil, mas apenas serve de desculpa aos pais que não ligam nada aos filhos e os deixam em frente à televisão, em vez lhes ensinarem a distinguir a realidade da ficção.
Depois, quando os filhinhos fazem asneira da grossa, os videojogos é que pagam.
A mentalidade de uma pessoa depende muito da educação que recebe (...). No caso dos jovens de hoje em dia que são negligenciados pelos pais, claro que a televisão e computador vão exercer uma grande influência. Eu cresci a ver todos aqueles desenhos animados e a jogar os jogos mais criticados e isso não me tornou mais propenso à violência nem a conduzir sem limites nem precauções, tudo porque fui educado pelos meus pais a respeitar as regras da vida em sociedade. Cresci a admirar e a delirar com os desenhos animados e os videojogos mais controversos e isso apenas me deixou fã deles, não me tornou num maluquinho que anda a experimentar tudo o que viu nos videojogos (...). E quanto ao facto de a indústria do cinema não ser tão atacada quanto a dos videojogos, acho que se deve ao facto de os segundos serem ainda bastante desconhecidos para o público mais adulto (que é quem costuma fazer este tipo de críticas) e serem olhados como algo só para os jovens, que os influencia bastante e onde estes gastam inutilmente o seu tempo. Já o cinema é mais conhecido e tem uma face muito mais visível. E já é tão habitual ver violência nos filmes que já ninguém diz nada. Acho que um dos problemas é de facto, o desconhecimento por parte de quem faz estas críticas (...).

Tópico: DN associa Burnout 3 a mortes na estrada
Utilizador: b_alex

Para ser sincero já me estão a irritar seriamente as falsas e desprovidas de conteúdo acusações de pseudomedia que não têm as mínimas bases de informação sobre aquilo que falam. Os jogos influenciam?
Eu creio que não, mas ainda assim há uma classificação etária a respeitar, tal como nos filmes. Alguém a respeita nos jogos? Claro que não. Eu trabalho numa loja retalhista que vende jogos e sabem qual é o jogo mais vendido? **Vice City** (ou City Vice, com alguns preferem chamar....). Por quem é que o mesmo é comprado? Pelas próprias mães de crianças de cerca de dez anos, ou menos ainda. E quando lhes chamo à atenção para o facto de que o jogo é para maiores de 18, essas mesmas mães nem sequer hesitam em comprar... Será por ser Platinum e não custar os 65 euros habituais? Ou será por ter uma capa com bonecos? E depois são essas mães que virão algum dia reclamar junto dos meios de comunicação habituais quando um destes se lembrar de fazer outra fabulosa reportagem acerca desse jogo. Estou realmente ansioso por saber qual será o nome que a TVI irá inventar quando se fizer uma nova reportagem acerca do **San Andreas**... E adivinhem qual será o jogo mais vendido deste Natal? Exactamente, San Andeas. E por quem é que será comprado? E quem é que irá, em grande parte, jogá-lo? Bahh, já sabem as respostas... Será que as crianças também irão jogar este novo jogo nas escolas (!) como acontecia com o Vice City? Por favor...
Creio que reportagens como estas, tanto da TVI como do DN, são um insulto à inteligência de quem as vê/lê...

INTER DINÂMICA®
Desenvolvimento de projectos
Comunicação, Pedagogia, Artes, Formação
Criação de Sites
www.interdinamica.org
www.interdinamica.pt

infoforum estudante

JUVENTUDE 04

>>o futuro é hoje!

14---18 dezembro fil (pav.4)

- >escolas
- >cursos
- >profissões

organização

infoforum
CENTRO DE INFORMAÇÃO

patrocinador

totta Universitários

patrocinadores oficiais

INSTITUTO DO EMPREGO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL

Ministério da Educação

juventude.gov.pt
Secretaria de Estado da Juventude

Apoiantes

TVCabo

Diário de Notícias

MEGA FM A TUA MÚSICA

RTP

lisboa

patrocinador FunFEJ

YORN

vodafone

contactos
Forum Estudante/Juventude'2004
EUPAV - Estrada da Torre, 26 1769-014 Lisboa Tel/Fax: 217.579.188 / 217.577.424 E-mail: fej2004@infoforum.pt www.infoforum.pt

HÁ SEIS ANOS

Um livro vivo

"A história criada por Marc Laidlaw eleva Half-Life acima de simples categoria de tiro neles. O jogador não saltita de nível para nível liquidando monstros, luta pela sobrevivência defrontando criaturas que reagem às suas acções. Tudo parece plausível, no domínio da ficção narrativa, no mundo criado pela Valve. É esse sentimento, suportado pelo cuidado no detalhe, que torna o jogo tão viciante, fazendo com que as horas escorram enquanto se procura resolver os enigmas e obstáculos com que Gordon se depara".

In Mega Score nº 39, Dezembro de 1998, análise a Half-Life

ERRATA

Pro Evolution Soccer 4

Por lapso, a última edição da Mega Score (número 110) apresentou um erro gráfico na análise ao jogo Pro Evolution Soccer 4 para a PlayStation 2. Nunca foi tradição desta revista dar 3 estrelas Recomendado a nenhum título. A classificação correcta é, obviamente, 5 estrelas Recomendado. Pelo facto, pedimos desculpas aos nossos leitores e aos responsáveis pelo jogo em causa.

Undercover premiado no Número Festival

Os Prémios Portugueses de Multimédia (um evento patrocinado pelo Instituto do Cinema, Audiovisual e Multimédia e pela associação Número) distinguiram Undercover, da YDreams, como o projecto vencedor na categoria móvel. A obra destacou-se dos demais concorrentes pelo facto de ser o primeiro jogo para telemóveis baseado em localização, apostar na vertente para múltiplos jogadores e possuir uma interface Java.

Os Prémios Portugueses de Multimédia pretendem fomentar a promoção e reforçar a criatividade na área dos novos media, associando-a a estruturas e organismos nacionais e internacionais semelhantes.

O principal objectivo deste evento é consolidar projectos e conteúdos com base em vídeo/imagem, música/som e tecnologia móvel.

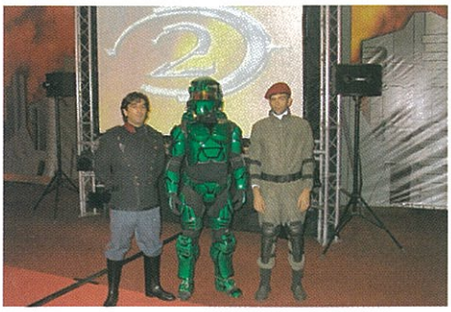
GTA San Andreas:

o céu é o limite

Mais de um milhão de cópias vendidas. Em apenas nove dias e no território do Reino Unido. GTA: San Andreas tornou-se no mais rápido êxito comercial de sempre por terras de Sua Majestade e é já o quarto título mais vendido de todos os tempos na PlayStation 2, com a curiosidade de duas dessas obras serem episódios anteriores da série da Rockstar.

Uma prova da importância deste lançamento para a indústria dos videojogos é o facto de diversos órgãos generalistas de comunicação social terem-lhe dedicado tanta atenção como é usual para a estreia de um blockbuster cinematográfico. Depois de Vice City ter ultrapassado a fasquia dos dez milhões de exemplares vendidos em todo o mundo, até onde poderá chegar a aventura protagonizada por Carl Johnson?

O Master Chief veio a Lisboa



Como aperitivo para o lançamento de **Halo 2** no mercado português, a Microsoft organizou, no passado dia 10 de Novembro, um evento na Gare do Oriente (em Lisboa) onde público, retalhistas e comunicação social tomaram um primeiro contacto com a versão final de um dos títulos mais antecipados de 2004.

A apresentação esteve ao nível do que de melhor se faz no estrangeiro em termos de estreias de *blockbusters* e o aparato de luz e som não deixou indiferentes os anónimos que iam passando pelo local. Como não podia deixar de ser, o Master Chief deu um ar da sua graça exibindo uma das suas últimas capturas (um Covenant) e posando para as fotografias.

O Master Chief visitou a redacção da Mega Score

Entretanto, Halo 2 provocou uma desenfreada corrida às lojas nos primeiros dias após o seu lançamento.

O vice-presidente da Microsoft para a área de marketing e vendas a retalho, Peter Moore, declarou numa conferência de investidores realizada em Nova Iorque que as estimativas da empresa apontavam "para uma facturação de 100 milhões de dólares (cerca de 78 milhões de euros) contabilizando apenas o dia de estreia do jogo nas lojas". No dia 10 de Novembro (no rescaldo do lançamento de Halo 2 do outro lado do Atlântico), a Microsoft celebrava um êxito estrondoso afirmando que, só no dia de arranque, tinha vendido cerca de dois milhões e meio de exemplares nos Estados Unidos e Canadá o que, em valor, se traduziria por uma receita bruta a rondar os 125 milhões de dólares (97 milhões de euros).

À data de fecho desta edição nenhuma entidade independente tinha ainda divulgado dados oficiais relativos à verdadeira dimensão do sucesso das novas aventuras do Master Chief.

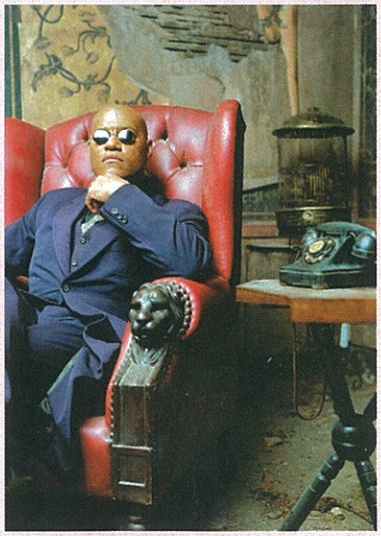
Gizmondo: agora a sério

A vida corre melhor à Tiger Telematics. Para além de poder contar com o apoio da Microsoft no que toca a software – sendo já certa a conversão de obras como **Age Of Empires** e **MechAssault** – a fabricante da consola Gizmondo adquiriu ainda a produtora Warthog. Este negócio possibilita o usufruto da tecnologia Tusk (que permite a fácil conversão de qualquer jogo), enquanto adiciona um considerável número de títulos ao catálogo da portátil.

The Matrix: a lenda prossegue online

A Warner Bros assegurou a contratação do actor Laurence Fishburne para desempenhar o papel de Morpheus em **The Matrix Online**, um jogo de role-play de universo persistente que prossegue a história originalmente criada pelos irmãos Wachowski. Com o intuito de preservar a autenticidade da obra, a produtora recrutou a maioria do elenco que participou na trilogia cinematográfica estando já garantida a participação de artistas como Monica Bellucci (Persephone), Harold Perrineau Jr. (Link), Lambert Wilson (Merovingian) e Mary Alice (The Oracle), entre outros actores de menor protagonismo. O responsável pela composição musical das três películas, Don Davis, foi igualmente contratado pela Warner para produzir melodias especialmente preparadas para o jogo.

The Matrix Online será publicado nos Estados Unidos no próximo dia 18 de Janeiro com uma edição europeia já na calha para os meses seguintes.



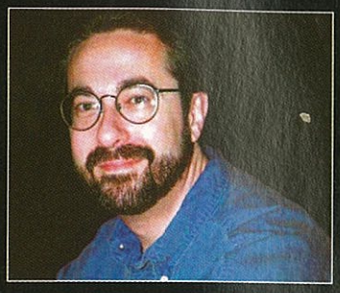
Laurence Fishburne

Warren Spector abandona Ion Storm

O produtor de obras como Thief, Deus Ex e System Shock, Warren Spector, renunciou à direcção da Ion Storm.

Um porta-voz da Eidos, a empresa que controla os estúdios sediados no Texas, confirmou a saída do prestigiado designer de jogos mas deixou no ar a hipótese da colaboração entre as partes não cessar totalmente afirmando que "Warren decidiu procurar novas metas pessoais fora da nossa companhia mas ele continuará a trabalhar para a Eidos como um consultor de propriedade intelectual. A sua opinião e experiência são muito respeitadas pela Eidos e a empresa está apostada em continuar a sua relação com Warren nestes novos moldes".

Segundo vários meios de comunicação norte-americanos, esta parceria estará intimamente relacionada com o próximo episódio da série Tomb Raider que está a ser produzido nos estúdios da Crystal Dynamics. Fontes ligadas ao projecto asseguram que Warren Spector contribuiu com algumas ideias para a renovação da série, esperando-se que o autor seja ainda chamado a opinar durante os últimos meses do processo de criação do sétimo capítulo das aventuras de Lara Croft. O jogo, recorde-se, tem edição prevista para o próximo Verão.



Warren Spector

Saruman visita Everquest 2

Quem já está a pensar acusar a Sony Online Entertainment (SOE) de plágio à obra de Tolkien pode ficar descansado porque não é propriamente Saruman (o feiticeiro que fez um pacto com Sauron na trilogia "O Senhor Dos Anéis") que aparece em Everquest 2. Estamos a referir-nos, isso sim, a Christopher Lee, o octogenário actor que não pára de nos surpreender com a sua vitalidade artística.

Christopher Lee

O homem que ficou célebre nos anos 60 pela sua sinistra representação no filme "The Horror Of Dracula", entre outras inúmeras obras do lendário estúdio britânico Hammer, foi convidado pela SOE para vestir a pele de um dos principais vilões do jogo de role-play que já anda a causar furor no mercado norte-americano. Christopher Lee desempenha o papel de Lucan D'Lere, uma personagem com mais de mil anos de idade que governa com requintes de malvadez a cidade de Freeport.

Para além do reputado artista britânico, Everquest 2 inclui ainda nas suas fileiras a jovem Heather Graham que participou em filmes como "Boogie Nights" e "Austin Powers: The Spy Who Shagged Me". Para o presidente da SOE, John Smedley, "ambos os actores oferecem um contributo fascinante ao jogo ajudando a esbater a fronteira entre as grandes produções de Hollywood e a experiência interactiva".

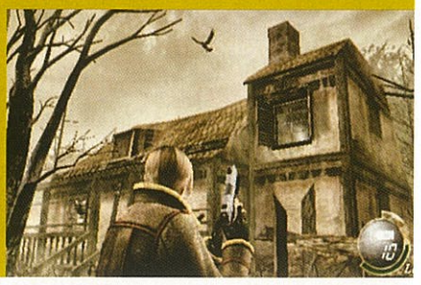
Cristopher Lee surge no "Guinness Book of World Records" como o actor internacional mais vezes creditado em produções cinematográficas e televisivas, cerca de trezentas.

Resident Evil 4 ataca na PS2

A Capcom anunciou que Resident Evil 4 não será, afinal de contas, um exclusivo para os possuidores da GameCube.

Milhares de pedidos de fãs de todo o mundo, a par de análises de mercado e questões levantadas pelos accionistas, levaram os responsáveis pela editora nipónica a decidir-se pela conversão desta sequela para a PlayStation 2, uma edição que só verá a luz do dia no final de 2005. Entretanto, o projecto GameCube mantém-se sobre rodas e será publicado na Europa durante a próxima Primavera.

Esta inversão da Capcom relativamente à sua política de exclusivos não é propriamente uma novidade. No ano passado, um dos maiores êxitos recentes da GameCube, Viewtiful Joe, acabou por se mudar de armas e bagagens para a consola da Sony e Killer 7, outro dos títulos mais aguardados da editora, foi igualmente anunciado como estando em vias de ser adaptado à PS2.



LANÇAMENTOS DE DEZEMBRO

PC

Jogo	Editora/Distribuidora
ARMIES OF EXIGO	Electronic Arts
CONTO DE FADAS	PlayGames
FRONTLINE ATTACK (BUDGET)	PlayGames
HEARTS OF IRON - PLATINUM	PlayGames
HOSTILE WATERS (BUDGET)	PlayGames
INCOMING FORCES (BUDGET)	PlayGames
LION KING T&P ADVENTURE	Ecofilmes
LOTUS CHALLENGE (BUDGET)	PlayGames
MOBILE FORCES (BUDGET)	PlayGames
O SENHOR DOS ANÉIS: A BATALHA PELA TERRA MÉDIA	Electronic Arts
PRINCE OF PERSIA 2	Ecofilmes
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	Ecofilmes
STARTOPIA (BUDGET)	PlayGames
TOMB RAIDER CHRONICLES (BUDGET)	PlayGames
TOMB RAIDER DOUBLE PACK (BUDGET)	PlayGames
X-2	PlayGames
Z - STEEL SOLDIERS (BUDGET)	PlayGames

PS2

Jogo	Editora/Distribuidora
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Ecofilmes
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	Electronic Arts
HYDRO/RUSH	Ecofilmes
JAK 3	Sony
PRINCE OF PERSIA 2	Ecofilmes

XBOX

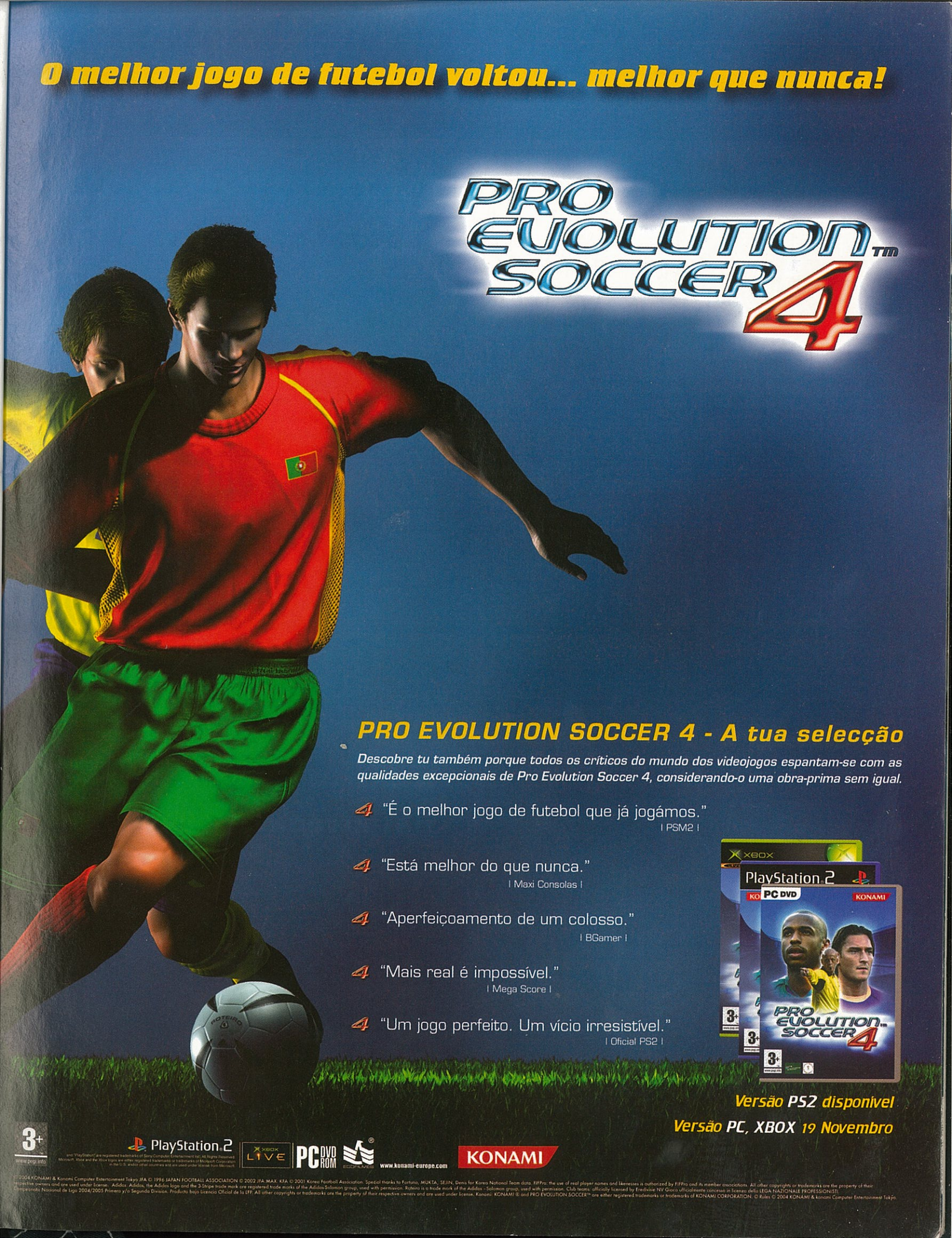
Jogo	Editora/Distribuidora
BLINX 2	Microsoft
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Ecofilmes
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	Electronic Arts
PRINCE OF PERSIA 2	Ecofilmes

GC

Jogo	Editora/Distribuidora
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Ecofilmes

Qualquer erro nas datas de lançamento apresentadas é excvlusivamente da responsabilidade das editoras

O melhor jogo de futebol voltou... melhor que nunca!



PRO EVOLUTION SOCCER 4 - A tua selecção

Descobre tu também porque todos os críticos do mundo dos videojogos espantam-se com as qualidades excepcionais de Pro Evolution Soccer 4, considerando-o uma obra-prima sem igual.

- "É o melhor jogo de futebol que já jogámos." | PSM2 |
- "Está melhor do que nunca." | Maxi Consolas |
- "Aperfeiçoamento de um colosso." | BGamer |
- "Mais real é impossível." | Mega Score |
- "Um jogo perfeito. Um vício irresistível." | Oficial PS2 |

Versão PS2 disponível

Versão PC, XBOX 19 Novembro

3+ www.pegi.info

PlayStation 2 | XBOX LIVE | PC DVD ROM | www.konami-europe.com | KONAMI

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo JFA © 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION © 2002 JFA-MAX. KFA © 2001 Korea Football Association. Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEIJIN, Denis for Korea National Team data. FIFPro: the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Adidas: Adidas, the Adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the Adidas-Solomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the Adidas - Salomon group, used with permission. Club teams: officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 2004/2005 Primera y/o Segunda Division. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Konami: KONAMI ® and PRO EVOLUTION SOCCER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. © Rules © 2004 KONAMI & konami Computer Entertainment Tokyo.

Doom 3 triunfa nos prémios Golden Joystick

O Golden Joystick Awards 2004, um evento dedicado ao mundo dos videojogos que já vai na sua vigésima segunda edição, distinguiu **Doom** 3 como o melhor título do ano para todas as plataformas.
As regras ditavam, logo à partida, que apenas os jogos editados entre 14 de Novembro de 2003 e 28 de Outubro do corrente ano poderiam entrar a concurso. Com base nesta premissa, o público participou na eleição para cada categoria enviando mensagens SMS ou votando no site oficial do certame. No total, os organizadores afirmam ter recebido mais de 200 mil votos o que representa mais do dobro face ao volume de participações da última edição
Para além de Doom 3, os outros grandes vencedores da noite foram a Electronic Arts e a Nintendo que arrecadaram, no cômputo final, três dos galardões que se encontravam em compita. A lista completa de prémios foi a seguinte:

Jogo do Ano – Doom 3
Jogo do Ano PC – Doom 3
Jogo do Ano PS2 – Burnout 3
Jogo do Ano Xbox – Fable
Jogo do Ano GameCube – Mario Kart: Double Dash
Jogo do Ano Portáteis – Sonic Advance 3
Jogo Online do Ano – Battlefield: Vietnam
Editora do Ano – Electronic Arts
Retalhista do Ano – Amazon.com
Hardware do Ano – Game Boy Advance SP NES Classic Edition
Jogo mais Aguardado para 2005 – The Legend Of Zelda
Prémio Hall Of Fame – Warren Spector

FORA DE JOGO

Os jogos mais desejados são sempre os que acabam adiados...

BC (Xbox) ..... SUSPENSO
Championship Manager 5 (PC) ..... DATA A CONFIRMAR
Devil May Cry 3 (PS2) ..... Março 2005
Doom 3 (Xbox) ..... Março 2005
Full Spectrum Warrior (PS2) ..... Março 2005
Gran Turismo 4 (PS2) ..... 1º Trimestre 2005
Kameo: Elements Of Power (Xbox) ..... DATA A CONFIRMAR
S.T.A.L.K.E.R. (PC) ..... Maio 2005

Sony PSP tem

A Sony Computer Entertainment (SCE) levantou finalmente o véu sobre os detalhes que envolvem o lançamento da sua primeira consola portátil – a PSP – no Japão. Com estreia marcada para o dia 12 de Dezembro, o aparelho será inicialmente comercializado pelo preço de 19.800 ienes (cerca de 145 euros), um valor bastante próximo da cotação de 15 mil ienes (a rondar os 110 euros) já anunciada pela Nintendo para a sua consola DS que chegará com um avanço de dez dias ao mercado nipónico.
A PSP será disponibilizada em vários pacotes comerciais. A edição normal incluirá a consola, um adaptador de corrente eléctrica e uma bateria. Os jogadores mais endinheirados optarão, decerto, pela embalagem mais cara (24.800 ienes, cerca de 180 euros) que, para além dos acessórios anteriormente referidos, conterá um cartão de memória de 32 MB, auscultadores com controlo remoto e uma mala para transportar a consola. Todos estes

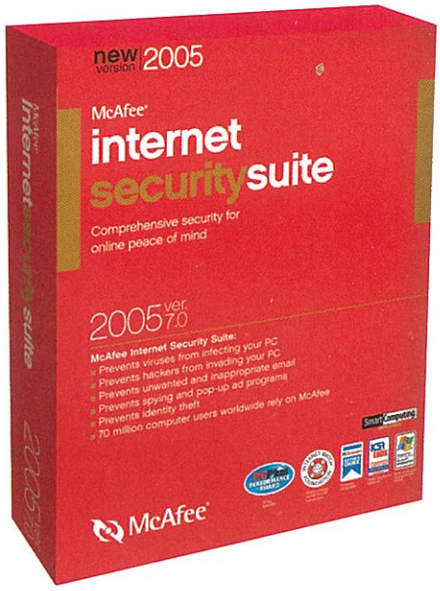
Gordon Freeman à solta nas arcadas

A Taito surpreendeu a indústria dos videojogos ao revelar a assinatura de um contrato com a Valve Software que lhe garante os direitos de adaptação de Half-Life 2 às máquinas de arcada.
A obra será ligeiramente reformulada para se moldar à lógica comercial das *coin-ops* estando já anunciadas três competições distintas. A primeira é uma campanha a solo que acompanha os passos do herói Gordon Freeman na história do jogo.
A segunda consiste na progressão na mesma aventura mas contando com o auxílio de outros jogadores num sistema em modo cooperativo (com as máquinas ligadas em rede).
A derradeira alternativa é uma prova de Deathmatch em que todos os jogadores competem entre si numa luta pela sobrevivência.
A versão arcada de Half-Life 2 deverá chegar à Europa em meados do próximo Verão.

preço competitivo

elementos poderão ser adquiridos avulso: o cartão de memória e os auscultadores serão fixados em 2800 ienes (20 euros), baterias adicionais custarão 4.800 ienes (35 euros), um adaptador ficar-se-á pelos 3500 ienes (25 euros) e a mala terá um preço de dois mil ienes (15 euros). A SCE aproveitou o seu comunicado à imprensa para esclarecer as dúvidas relacionadas com o tempo de duração da bateria da PSP. Segundo a empresa, uma recarga durará entre quatro a seis horas para jogar e quatro a cinco horas se a consola for utilizada com o propósito de ver filmes. Numa entrevista à publicação Impress Game Watch, o presidente da companhia, Ken Kutaragi, avançou ainda mais pormenores sobre esta questão declarando que "o consumo da bateria dependerá da maior ou menor utilização da memória e processador (...). A PSP durará imenso quando correr jogos de puzzles mas esgotar-se-á mais depressa se jogarmos **Ridge Racer**, por exemplo. A utilização da rede sem fios afectará igualmente o consumo da bateria (...). No futuro, esperamos que novas versões da PSP consigam durar uma viagem inteira entre Narita (o aeroporto internacional de Tóquio) e Nova Iorque".

McAfee declara guerra aos vírus



A McAfee já disponibilizou no mercado português a última gama de software de segurança que proporciona as ferramentas necessárias para a protecção contra vírus e emails indesejados, bem como defesas contra a crescente ameaça dos *hackers* que roubam informações pessoais através da Internet. Este novo pacote oferece protecção mais avançada em antivírus, anti-spam, *firewall* e um elevado nível de protecção da privacidade na utilização do PC.

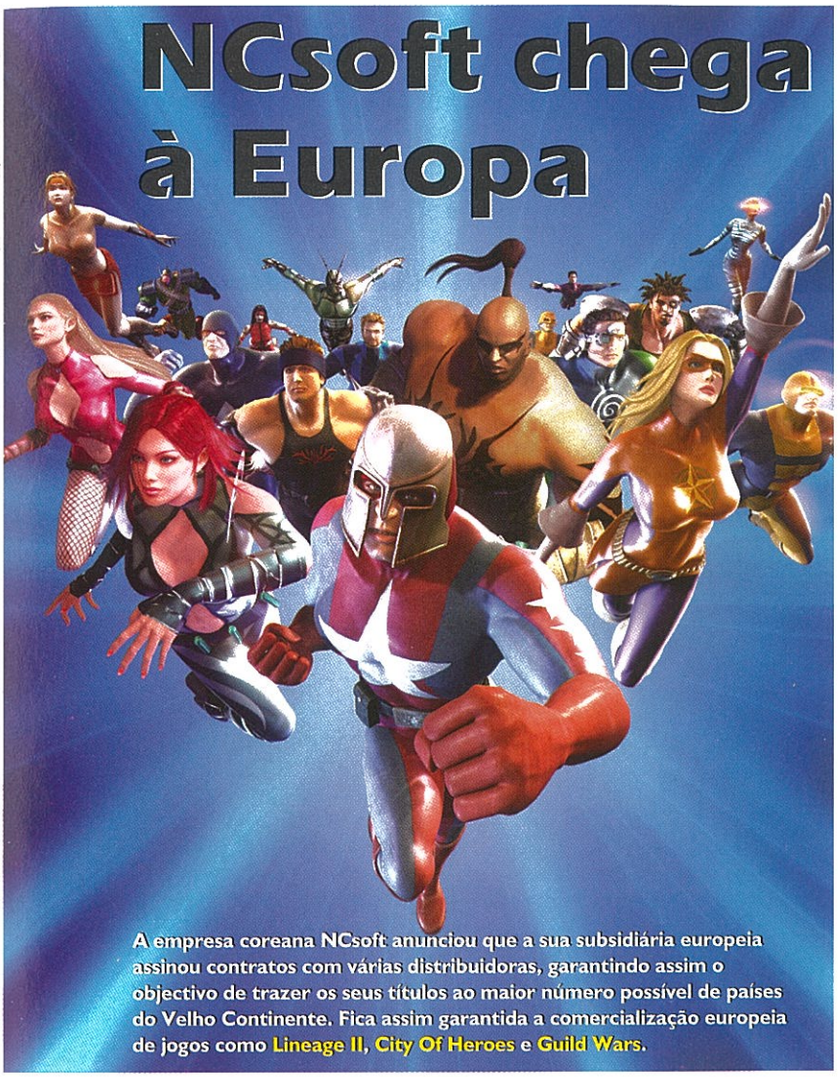
Uma interface renovada, maior integração com Windows XP e uma extensa base de dados para detectar e bloquear aplicações indesejáveis são algumas das principais novidades desta versão. O preço recomendado para o **VirusScan Home Edition 2005** e para o **Personal Firewall Plus 2005** é de 45 euros, enquanto o **Internet Security Suite 2005** será editado por um valor a rondar os 75 euros.

Batman ressurge das trevas

A Warner Bros, a DC Comics e a Electronic Arts revelaram ter chegado a acordo para produzir um jogo baseado em "Batman Begins", um dos filmes mais aguardados de 2005 cuja realização ficou a cargo de Christopher Nolan (o autor de "Memento").

A película reflectirá uma mudança de estilo face aos últimos *blockbusters* protagonizados pelo homem-morcego. A atmosfera será muito mais sombria, não sendo a isso alheio o facto da trama focar-se nas origens de Bruce Wayne, a forma como ele lidou com o assassínio dos seus pais e a sua demanda impiedosa por um mundo livre da escumalha de criminosos. Um bom tema para um jogo de acção que tem edição reservada para a PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance e PSP.

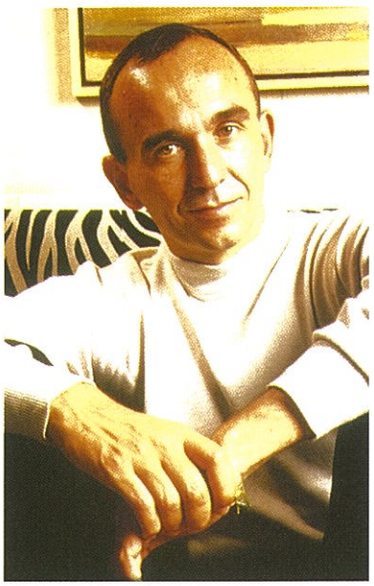
NCsoft chega à Europa



A empresa coreana NCsoft anunciou que a sua subsidiária europeia assinou contratos com várias distribuidoras, garantindo assim o objectivo de trazer os seus títulos ao maior número possível de países do Velho Continente. Fica assim garantida a comercialização europeia de jogos como Lineage II, City Of Heroes e Guild Wars.

BC vê dinossauros por um canudo

A Lionhead Studios decidiu fazer uma pausa nos trabalhos de BC, um promissor título de acção onde o jogador controlava uma tribo das cavernas durante a época pré-histórica.
"A decisão de suspender o desenvolvimento de qualquer jogo é uma medida sempre difícil de tomar, particularmente quando se trata de uma obra com o potencial de BC" revelou o presidente da companhia, Peter Molyneux, numa breve declaração à imprensa. "Temos esperanças de ressuscitar o jogo numa data futura e faremos todos os possíveis para recolocar todas as pessoas nos restantes projectos em curso na Lionhead".

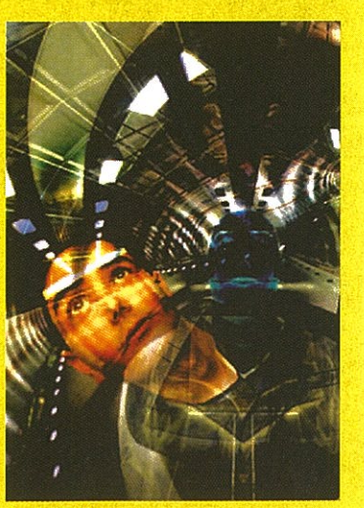


Peter Molyneux

Amon Tobin "dá música" a Splinter Cell 3

Amon Tobin assinou um contrato de parceria com a Ubisoft para produzir a banda sonora do aguardado Splinter Cell: Chaos Theory. Um dos nomes mais respeitados na cena electrónica do Reino Unido, Tobin recorre a uma ampla gama de sons, electrónicos e orgânicos, para criar, nas suas próprias palavras, "paisagens sonoras únicas" que combinam atmosferas simultaneamente sombrias e relaxantes.

Instado a comentar o seu trabalho no jogo, o artista afirmou que "foi evidente para mim que a Ubisoft estava interessada em música que se interligasse com a aventura a um nível nunca antes visto nos videojogos – os programadores são verdadeiros perfeccionistas e trabalhámos meticulosamente em conjunto sobre todos os aspectos da sonoplastia". Já o director de marketing da Ubisoft para a Europa, Ásia e Médio Oriente, Florence Alibert, revelou à imprensa que "graças à sua música ecléctica e vanguardista, Amon Tobin oferece o toque de criatividade perfeito à atmosfera de Splinter Cell: Chaos Theory". A banda sonora será publicada, em Fevereiro de 2005 (um mês antes do lançamento mundial do jogo), pela editora britânica Ninja Tune, e terá distribuição em Portugal pela mão da editora independente AnAnAnA (www.ananana.pt).

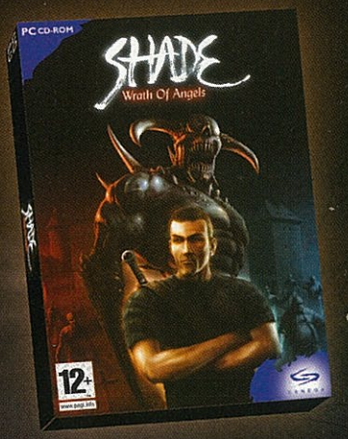


Amon Tobin

© 2004 CENEGA PUBLISHING, s.r.o. Todos os outros produtos e marcas são propriedade dos respectivos donos. Desenvolvido por Black Element Software. PlayGames é uma marca registada da Porto Editora, Lda. Todos os direitos reservados.

SHADE
Wrath Of Angels

SE FALHAR,
A HUMANIDADE
ESTÁ CONDENADA!



CENEGA

www.cenega.com
Where Worlds Collide

Black Element Software

The way it's meant to be played NVIDIA

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

PC CD

© 2004 CENEGA PUBLISHING, s.r.o. Todos os outros produtos e marcas são propriedade dos respectivos donos. Desenvolvido por Black Element Software. Playgames é uma marca registada da Porto Editora, Lda. Todos os direitos reservados.

Rua da Restauração, 365 • 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 • Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt • Internet: www.playgames.pt

PLAYGAMES®

No Reino de Ares

Foi adiado

Frederico Teixeira

É uma tarefa hercúlea defender a seriedade de uma indústria jovem que, à semelhança da música ou do cinema, proporciona lazer ao consumidor final. É também complicado fazer ver ao mundo que os videojogos ambicionam ser uma nova manifestação artística, uma vez que não têm uma face humana directamente visível e têm um forte vínculo à ciência e tecnologia; a incidência sobre uma população maioritariamente jovem (tendência que estava a ser invertida, mas que as novas plataformas móveis vão voltar a acentuar) também dificulta a defesa da posição de que os jogos têm valor cultural.
Todos estes e outros factos fazem com que em fervorosas discussões nós, jogadores, defendamos com garra todas as manifestações contra esta "nossa" indústria. Estamos tão concentrados a fazer frente à irresponsabilidade, à ignorância, ao cepticismo exagerado e à busca de bodes expiatórios fáceis que por vezes falhamos em olhar para a própria indústria e perceber que de facto existem situações que a ridicularizam.
Não falo de campanhas de marketing que convidam os ingleses a acelerar na estrada, nem de editores de revistas especializadas que atravessam crises existenciais e prometem espancar o seu público, muito menos de infantis trocas de insultos como tem acontecido entre "responsáveis" da Nintendo e da Sony, a propósito das especificações das consolas portáteis DS e PSP. Tudo isso são casos esporádicos de ovelhas negras - ainda que afectem negativamente a imagem da indústria.
Bem mais grave, por ser algo banalizado, é a constante esquizofrenia nas datas de lançamento. Sim, numa perspectiva idílica a esmagadora maioria das pessoas será a favor do adiamento de um jogo pois, teoricamente, o tempo é dispendido a melhorar a sua qualidade - se bem que em alguns casos isso pouco ou nada se note.
A verdade é que as implicações práticas destes bailados de datas abalam não só a imagem como a estabilidade da indústria, de uma ponta à outra do seu circuito.
Os jogadores chegam ao ponto de ridicularizar a situação após meses, por vezes anos, à espera do tão desejado jogo. Para as distribuidoras, o adiamento de um grande jogo à última hora pode trazer sérias consequências financeiras: são frentes em grandes superfícies subaproveitadas com um produto que tem um potencial de vendas menor; é tempo e dinheiro perdido a promover um produto que não vai existir à data prevista; e é a imagem constrangedora que passa para as cadeias de retalho, entre outros aspectos.
Já para os retalhistas, ainda que a proporção e agressividade competitiva em Portugal não esteja ao nível das cadeias inglesas ou norte-americanas (pelo menos aparentemente), por vezes levantam-se uma série de problemas logísticos. As grandes editoras evitam ao máximo este tipo de derrapes cronológicos, pois pode ter graves implicações na Bolsa - a não ser que decidam adiar o jogo propositadamente para passar lucros para um outro trimestre fiscal.

Em fervorosas discussões nós, jogadores, defendemos com garra todas as manifestações contra esta "nossa" indústria. Estamos tão concentrados a fazer frente à irresponsabilidade, à ignorância e ao cepticismo exagerado que por vezes falhamos em perceber que de facto existem situações que a ridicularizam.

É ridícula a imagem de desorganização e de indústria "a brincar" que os adiamentos passam. Os casos já são tantos que mesmo quando uma vez por outra alguém apresenta um motivo relevante, não tem qualquer crédito. A questão que se impõe é: porque é que um jogo chega ao ponto de ser adiado? Salvo raríssimas excepções de muita criatividade, artimanha financeira ou falência da empresa, o adiamento de um título é sinónimo de mau planeamento, seja financeiro, de recursos humanos, ou da leitura do mercado feita. Muitas vezes as editoras são irrealistas na negociação feita com as produtoras. Outras vezes as produtoras falham em cumprir metas porque não sabem quando pôr um travão na adição de conteúdo e/ou suporte a novas técnicas. Enfim, é um manancial de problemas que, resolvidos com um pouco mais de profissionalismo (ou experiência), evitavam tanto a maioria dos adiamentos como os títulos lançados em condições deploráveis. Mas frise-se que a falha não é apenas das produtoras.
Um outro aspecto, que estará um pouco fora de tópico por ser uma razão que não é controlada pela indústria de videojogos, é a imagem negativa passada pelos filmes licenciados de jogos. Ao que parece, na Sétima Arte ainda não se encontraram boas soluções para adaptar conceitos de jogos. Salvo "Resident Evil" (opinião pessoal), cujo magro orçamento até obrigou a usar uma mesma porta com 12 decorações diferentes, as adaptações de jogos ao mundo cinematográfico têm sido sofríveis.
Isto é de estranhar quando nos apercebemos que a banda desenhada, que teoricamente seria de mais difícil adaptação cinematográfica, já está em moldes interessantes. E ainda mais estranho quando existem filmes onde se notam as influências positivas dos videojogos, ou até o emprego de conceitos ousados - como o uso da perspectiva na primeira pessoa em "Strange Days" (Kathryn Bigelow, 1995).
Só nos filmes que são directamente licenciados de jogos é que isto não acontece. O mesmo já não se pode dizer do inverso. Talvez por andarem mais tempo a reboque do cinema, os jogos licenciados de filmes têm, nos últimos dois anos, dado bons frutos – vejam-se os casos de **Star Wars: Knights Of The Old Republic**, ou dos jogos baseados em James Bond, Harry Potter (o filme, não os livros) ou "The Lord Of The Rings" (idem). Ainda assim, para o público em geral as consequências dos filmes sobre jogos que são pobres denigrem mais a indústria dos videojogos do que a de quem os criou.

TODOS TE ODEIAM

FABLE™

CADA ESCOLHA TEM UMA CONSEQUÊNCIA

XBOX.COM/FABLE

XBOX

it's good to play together

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, o logótipo Lionhead e Fable são marcas registadas pela Lionhead Studios Limited. Jogo criado e desenvolvido pela Lionhead Studios Ltd. em conjunto com a Big Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Todos os direitos estão reservados. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox e os logótipos Xbox são marcas registadas ou pertencem à Microsoft Corporation, nos Estados Unidos e/ou noutros países. O ícone de classificação é uma marca registada da Associação de Software Digital Interactivo.

OPINIÃO CRÓNICA

Post-mortem: Shadow Stars

Em Julho de 2004 a Spellcaster Studios resolveu abandonar os projectos *triple-A* e dedicar-se a crescer devagar, sustentadamente, até atingir esse objectivo. Nesse processo, nasceu o jogo **Shadow Stars: The Ventrui Belt** (SS:TVB).

Todo o processo de criação deste jogo foi acidentado, em parte devido à inexperiência de mercado da equipa e devido a realidades inevitáveis do processo de crescimento de uma pequena empresa. Na sua génese, decidimos que íamos construir um jogo pequeno, para venda online, e idealizámos assim o que mais tarde se tornaria o SS:TVB. Curiosamente, no início o jogo iria ter um *gameplay* 2D (apesar de usar gráficos 3D) e baseava-se muito no conceito do clássico **Wings Of Fury**.

Um par de semanas depois de começarmos o desenvolvimento já tínhamos o primeiro protótipo do jogo e foi com alguma consternação que verificamos que o *gameplay* pura e simplesmente já não funcionava: o charme que o antigo Wings Of Fury tinha não era transponível para a realidade actual, resultando num jogo chato e visualmente desinteressante.

Nessa altura cometemos o que achamos ter sido o mais grave erro deste projecto: em vez de termos abandonado os *assets* que já tínhamos construído, resolvemos adaptá-los e aí nasceu o jogo que se tornou o SS:TVB. Um erro porque aumentou consideravelmente o tempo de desenvolvimento (passámos de dois meses para quatro) e deixou-nos com um "filho" muito mais difícil de comercializar no mercado online (que apesar de estar repleto de jogos de puzzles e plataformas está mais inclinado para aceitar esse tipo de títulos).

Juntando a este problema (do qual verdadeiramente só tivemos consciência no final do projecto) o facto de termos tido uma variedade de pequenos projectos pelo meio, os nossos empregos diurnos e a mudança de escritório, tudo contribuiu para que o tempo de desenvolvimento e testes desaparecesse num ápice... Em particular o tempo de testes, pois já pensávamos ter o jogo terminado quando ainda surgiram alguns problemas que tiveram de ser resolvidos. Para acrescentar à lista das coisas que correram mal, temos também o facto de ter um jogo demasiado grande para o mercado online: 12 MB de demo, 37 MB de jogo total... Apesar do SS:TVB estar bastante superior à vasta maioria do que se faz no mercado independente, o preço a pagar foi um tamanho excessivo para levar os potenciais consumidores a sequer testar o jogo!

O período de *setup* de distribuição foi particularmente complicado, devido à inexperiência: a escolha de uma ferramenta para criar o instalador e de um sistema de geração de chaves (que foi posteriormente abandonado em virtude da demo do jogo ser bastante diferente do jogo em si em termos de *assets*). Também foi importante e negligenciado na fase de calendarização de desenvolvimento o *website* oficial (http://shadowstars.spellcasterstudios.com). Tivemos ainda de fazer a opção sobre processarmos nós as vendas, ou usar uma empresa externa para esse efeito.

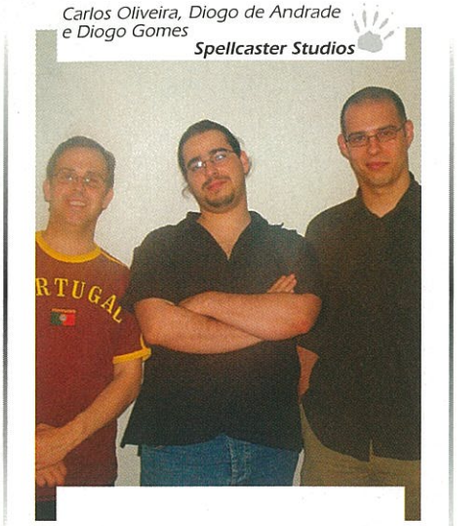
Optamos por usar uma empresa externa para não termos mais a responsabilidade de tratar cartões de crédito ou distribuição de CDs com o jogo.

Obviamente, nem tudo correu mal no desenvolvimento do jogo... O processo em si foi muito positivo, tendo a interacção entre todos os membros da equipa decorrido sem problemas (apesar da falta que fez não haver documentação escrita sobre o jogo). Na parte técnica, tivemos um misto de sorte e azar. Azar porque aumentou o tempo de desenvolvimento da obra, sorte porque todos estes acrescentos foram feitos ao nível do motor que tencionamos reutilizar nos próximos projectos. Apesar de termos partido de um motor já com alguma maturidade (tendo sido usado em projectos particulares e profissionais), faltava muita coisa que era necessário implementar para um projecto da envergadura e características especiais do SS:TVB.

Foi necessário criar um gestor de cena mais avançado, um gestor de memória e de dependências (para resolver problemas relacionados com memória não libertada), um sistema de níveis de detalhe mais sofisticado para permitir que o jogo corresse no maior número de máquinas possível (que passou pelo desenvolvimento de uma aplicação para recolher capacidades dos computadores de quem o utilizou, de forma a termos uma melhor percepção do parque instalado de máquinas) e algoritmos de inteligência artificial mais complexos do que havíamos feito até aí.

Tivemos igualmente a sorte de contratar os serviços de um excelente músico (www.sonicdaze.com) que conseguiu capturar a essência do que queríamos para o jogo, ficando assim com uma atmosfera auditiva ao nível da atmosfera visual, que é algo que internamente valorizamos imenso.

Este é um projecto do qual todos aqui na Spellcaster Studios nos orgulhamos e que acreditamos ter um bom futuro a longo prazo, além do facto de nos ter ensinado preciosas lições sobre desenvolvimento de jogos independentes. Contudo, mais importante é o facto de ter sido o primeiro passo em direcção a algo maior. "Make it happen"...



Carlos Oliveira, Diogo de Andrade e Diogo Gomes
Spellcaster Studios

Este é um projecto do qual todos aqui na Spellcaster Studios nos orgulhamos e que acreditamos ter um bom futuro a longo prazo, além do facto de nos ter ensinado preciosas lições sobre desenvolvimento de jogos independentes.

TODOS TE ADORAM

FABLE™

CADA ESCOLHA TEM UMA CONSEQUÊNCIA

XBOX.COM/FABLE

XBOX

it's good to play together

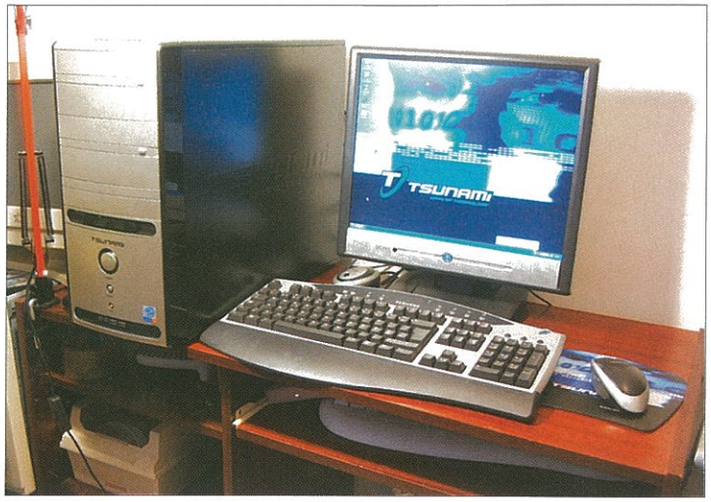
LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, o logótipo Lionhead e Fable são marcas registadas pela Lionhead Studios Limited. Jogo criado e desenvolvido pela Lionhead Studios Ltd. em conjunto com a Big Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Todos os direitos estão reservados. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox e os logótipos Xbox são marcas registadas ou pertencem à Microsoft Corporation, nos Estados Unidos e/ou noutros países. O ícone de classificação é uma marca registada da Associação de Software Digital Interactivo.

Tsunami Frontier

A ÚLTIMA FRONTEIRA



Tsunami Frontier
Sistema: **PC**
Tipo: **Computador Pessoal**
Modelo: **Frontier M870**
Fabricante: **Tsunami**
Distribuidora: **JP Sá Couto**
(Tel.: 22 999 39 99)
Preço: **1.559 euros (IVA incluído)**

SITES RELACIONADOS
www.tsunami.pt
www.jpsacouto.pt

A nova geração de placas gráficas leva-nos para a última fronteira em termos de arquitectura e processamento 3D. Com este PC tivemos também a primeira oportunidade para testar o mais recente benchmark da Futuremark, o 3DMark05. E, tendo em conta as extremas exigências deste benchmark, podemos dizer que o Frontier respondeu muito bem.

FRONTIER M870

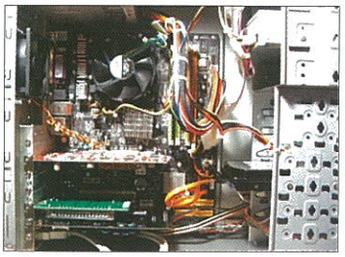
O PC Tsunami Frontier apresenta-se sóbrio e capaz de cativar à primeira vista. Pode não ser o sonho estético do jogador *hardcore*, mas as suas suaves linhas não deixam ninguém indiferente. Com uma motherboard MSI Platinum Edition para Pentium 4 (LGA775) e 512 MB de RAM correctamente divididos por dois DIMM DDR2 a 533 MHz, este potencial de processamento faz com que qualquer jogo, mesmo dos mais exigentes, possa correr nesta máquina. Lamentavelmente, é quando olhamos para a máquina como PC de jogos que as suas deficiências começam a saltar à vista, a começar pelo rato sem fios, que leva algum tempo a responder ao primeiro movimento depois de ter parado. Isto é uma característica inerente a este tipo de dispositivos sem fios - concebida para poupar bateria/pilhas – e que já levou alguns fabricantes a voltar ao velho roedor com fios... óptico sim, mas com fio. A solução de dispositivos de *input* fica completa com um teclado – também sem fios – da Samsung. No entanto, a ergonomia deste teclado fica-se pela adição de um descanso para os pulsos. O Frontier conta com um sistema de refrigeração inteligente, que apenas puxa pela velocidade máxima das ventoinhas quando a temperatura assim o exige, diminuindo o ruído causado. O ecrã Benq de 17 polegadas cumpre o seu papel na resolução 1280x1024. Mas o trunfo deste PC é de facto a placa gráfica PCI Express e a correspondente arquitectura da motherboard. É uma solução de que faz parte a X600XT da ATI, uma das mais rápidas placas gráficas do momento. Este Tsunami Frontier conta ainda com uma placa de TV Aver e um sistema de som 7.1, baseado na Audigy 2 ZS, com colunas Inspire T7900, um regalo para a vista e para os ouvidos.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

	Tsunami Frontier
Motherboard/chipset	MSI Intel 915PNeo2 Platinum Edition
CPU	Pentium 4 3,2 GHz
Memória RAM	2 x 256 MB DDR2 533
Vídeo Radeon	Radeon X600XT 128 MB PCI-X
Placa TV	Aver TV GO Series c/ comando
Placa Som	Audigy 2 ZS
Colunas	Sistema 7.1 T7900 da Creative
Leitor DVD	Samsung 16x/CD48x
Gravador	Samsung DVD +/- RW 16x 8,5 GB
Monitor	Benq TFT 17"
Disco rígido	160 GB 7200 RPM 8 MB cache SATA

SOFTWARE

O Tsunami Frontier conta com uma excelente oferta de software. A começar por todos os *drivers* e



software aplicacional para os diversos dispositivos multimédia, o brilhozinho nos olhos vai certamente para os jogos oferta: **XIII** da Ubisoft, com os seus quatro CD; **Prince of Persia** (dois CD); **Uru: Ages Beyond Myst** e as demos de Praetorians, **Black Hawk Down**, **YAGER**, **Joint Operations: Typhoon Rising**, **Heaven & Hell**, **Comanche 4**, **Divine Divinity**, **American Conquest**, **Etherlords2**, **Commandos 3: Destination Berlin**, **IL-2 Sturmovik**, **Beach Life**, **Splinter Cell** e **Deus Ex: Invisible War**. O sistema operativo é o Windows XP Home Edition em português.

CONCLUSÃO

Caso pretenda utilizar este computador para as tarefas do dia a dia, ou mesmo para as mais exigentes no campo da multimédia, gravação de CD, visionamento televisivo, entre outras, o Tsunami Frontier não deixa créditos por mão alheias. Bastante rápido (tendo conseguido 1.614 no 3DMark05) e de generoso ecrã TFT, poderá mesmo tornar-se uma cobiçada prenda de Natal.

José A. de Matos

CLASSIFICAÇÃO

Um PC de próxima geração com soberbas capacidades multimédia, de gravação e velocidade.

"Algo que você utiliza tão intensivamente merece ser extraordinário."

Ken Fry
Director de Design Industrial,
Microsoft Hardware Labs

Microsoft® Wireless Optical Desktop
€ 87,99 PVP estimado

Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse
€ 47,49 PVP estimado

Microsoft Optical Desktop with Fingerprint Reader
€ 109,99 PVP estimado

Espere o mesmo do seu rato e do seu teclado Microsoft. Os peritos em ergonomia e design da Microsoft reuniram o poder da aparência e do desempenho para criar ratos e teclados que transformam tudo o que faz com o seu PC em algo mais. Mais confortável. Mais agradável. Todos os dias. Só a Microsoft dedicou tanto tempo e esforço para fazer de cada um dos nossos ratos e teclados um produto excepcional.

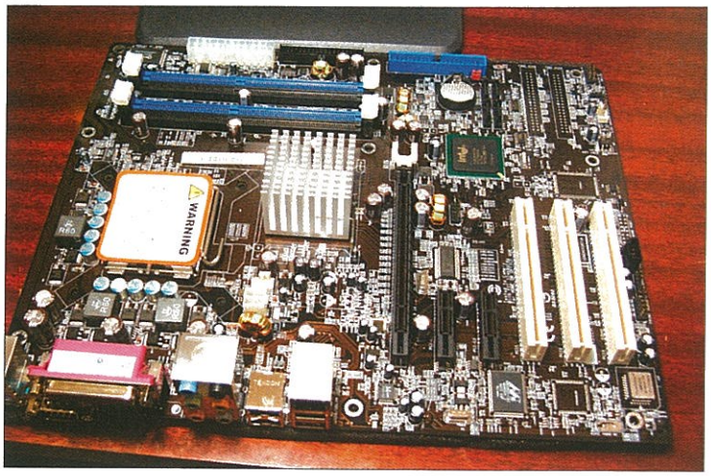
A Microsoft oferece-lhe a tecnologia *Tilt Wheel* que permite uma deslocação horizontal e vertical pelos seus documentos e aplicações, a tecnologia *Fingerprint Reader* que permite fazer *login* em websites apenas com o toque de um dedo, um novo design de teclado em curva de conforto e muito mais. Para mais informações sobre a última tecnologia, conforto e design, visite **www.microsoft.com/portugal/hardware**.

Microsoft®
O seu potencial. A nossa paixão.

© 2004 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft e "Your Potential. Our Passion." são marcas comerciais ou registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Os nomes de companhias e produtos actuais mencionados podem ser marcas registadas dos respectivos proprietários.

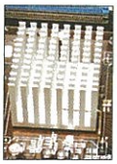
Motherboard Chaintech Zenith PCI-Express

Expresso do Oriente



Motherboard ChainTech
Sistema: **PC**
Tipo: **Motherboard**
Modelo: **Zenith V915P**
Fabricante: **Chaintech**
Distribuidora: **Inforlândia**
(Tel.: 234 340 800)
Preço: **146 euros (IVA incluído)**

SITES RELACIONADOS
www.chaintech.com.tw
www.inforlandia.pt

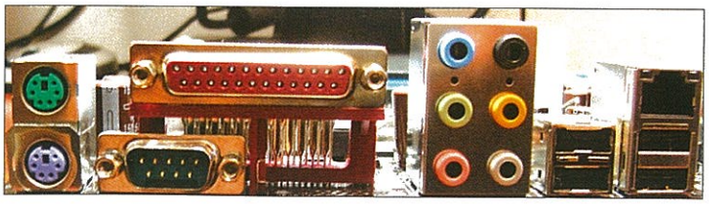


É tempo de começar a pensar em trocar de motherboard para uma que tenha suporte PCI Express, uma interface capaz de processar o dobro dos dados da AGP no mesmo período de tempo (veja o "Como Se Faz" desta edição). Isto representa uma grande diferença, nomeadamente no que respeita aos jogos de última geração, onde muito se requer do processamento 3D. Esta opção que nos chega dos laboratórios da Chaintech, pelas mãos da Inforlândia, é uma solução a considerar. Pode ser que o Pai Natal vá na conversa...

V915P

Mudar de motherboard não é fácil. Vários factores pesam na decisão, embora o mais preponderante seja o financeiro. Mas, mesmo assim, esta é uma das motherboards com PCI-Express mais em conta, e com funções que nos deixam com "água na boca". A começar pelo suporte para processadores Intel, tanto os actuais Pentium 4 com Hyper-Threading como os Prescot com FSB (Front Side Bus) de 533/800 MHz. As suas slots de memória permitem até 4 GB de RAM em DDR. Inclui um slot PCI Express x16, destinada à instalação de uma placa gráfica PCI-X, e duas interfaces PCI Express x1. E apenas três das nossas já conhecidas interfaces PCI, as quais podem ficar imediata e rapidamente preenchidas. De qualquer forma, parece ser essa a "norma" em todas as motherboards que temos visto, deste ou outro fabricante. Com até oito portas USB, ligação de rede de um gigabit, uma porta paralela e uma de série, além das já comuns PS/2 para ligação de rato e teclado; é no som que esta motherboard mais chama a atenção, com um sistema 7.1 compatível com EAX (Environmental Audio Extensions) a permitir uma outra dimensão sonora e ambiência quando utilizada com jogos compatíveis.

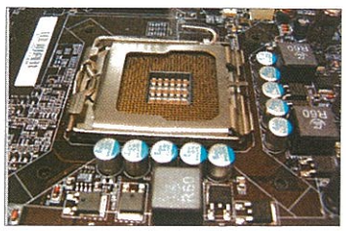
Dado o suporte para discos SATA, esta motherboard vem apenas com uma interface IDE, a qual faculta até dois discos ou dispositivos IDE (como por exemplo CDROM/DVDs). Todas as outras características são similares a uma vulgar motherboard de anterior geração, sem grandes destaques ou diferenças abismais. De ter em atenção que este tipo de motherboard foi desenhado para processadores Intel com socket LGA (Land Grid Array) 775, o que invalida a sua utilização com processadores que não cumpram este tipo de interface.



CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS	
Form Factor	ATX 305mm x 244mm
CPU	Intel LGA-775 CPU com tecnologia Hyper-Threading Intel P4/Celeron D (Prescott LGA-775) FSB 800/533 MHz
Chipset	Intel 915P + ICH6, tecnologia Hyper-Threading
RAM	Quatro DIMMs com 184 pinos até 4 GB DDR333/400
Baías de expansão	PCI Express x16 (para placa gráfica) Duas PCI Express Três PCI com 32 bits
Áudio	Suporte 7.1 compatível EAX/Direct Sound 3D/I3DL2/A3D
SATA	Quatro Serial ATA
IDE	Uma interface UltraDMA-33/66/100
USB 2.0	Oito ports USB 2.0/1.1
Gigabit Ethernet	Suporta 10/100/1000Base-T

CONCLUSÃO

Esta Zenith pode não ser o que de melhor existe em termos de motherboards, mas certamente inclui as principais e mais elementares características. Dotada de uma interface PCI Express vocacionada para placas gráficas de alto desempenho, é um equipamento a considerar para quem quer dar o salto para a PCI-Express mas não pretende abrir muito os cordões à bolsa.



CLASSIFICAÇÃO

Com suporte Intel LGA e PCI-Express, a V915P corta com algumas características do passado e reserva algumas do futuro.

José A. de Matos

Microsoft
O seu potencial. A nossa paixão.

Microsoft Optical Mouse by S+ARCK
concebido por Phillipe Starck

€ 45,99 PVP estimado

"A verdadeira beleza anseia por ser tocada"

Philippe Starck, *Designer*

Espere o mesmo do seu rato e do seu teclado Microsoft. De cadeiras a relógios, e agora também um rato Microsoft, Phillipe Starck traz imaginação e prazer a tudo o que concebe. Os peritos em ergonomia e design da Microsoft reuniram o poder da aparência e do desempenho para criar ratos e teclados que transformam tudo o que faz com o seu PC em algo mais. Mais confortável. Mais agradável. Todos os dias.

O novo Microsoft® Optical Mouse by S+ARCK vai transformar qualquer ambiente de trabalho em arte de desempenho. Visite **www.microsoft.com/portugal/hardware** para mais informações sobre a última tecnologia, conforto e design.

Microsoft Optical Desktop with Fingerprint Reader
concebido pela Microsoft

Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse
concebido pela Microsoft

Microsoft Wireless Optical Desktop
concebido pela Microsoft

© 2004 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft e "Your Potential. Our Passion." são marcas comerciais ou registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Os nomes de companhias e produtos actuais mencionados podem ser marcas registadas dos respectivos proprietários.

MEGACOMPRAS

Este mês o PCI Express permite a entrada de um topo de gama: a placa gráfica. O anterior bom negócio de placa gráfica, a FX, sai por ter sido descontinuada. Para o seu lugar entra uma ATI. Atenção: os dados foram actualizados a 10 de Novembro.

★ Topo de Gama

☑ Bom Negócio

Placa Gráfica

MSI RADEON X800XT VTD 256MB DDR3 PCI-X VIVO

MSI: www.msi.com.tw **JP Sá Couto:** 234 340 800

Preço: 600 euros (IVA incluído)

Uma placa gráfica com PCI Express baseada no processador da ATI. Para além dos 256 MB de RAM em DDR3, a placa está pronta para as tecnologias DirectX 9.0 e OpenGL 1.5. Além do CD com os respectivos drivers, a X800XT VTD256 da MSI vem com um pacote de jogos onde se destacam Uru, XIII e Prince Of Persia 3D, além de um CD com demos e aplicações para DVD.

GECUBE RADEON 9600 Pro 256 MB DDR DVI / TVOUT

GECUBE: www.gecube.com **JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 120 euros (IVA incluído)

Depois do adeus à FX (que foi descontinuada), o nosso guia de compras passou a recomendar a 9600 Pro, baseada no processador da ATI. Com 256 MB de RAM DDR, suporte para AGP 8x e, claro, DirectX 9, é do melhor que se pode obter por um preço mais baixo. O pacote é ainda acompanhado por uma interessante oferta de jogos.

Placa de Som

SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO

Creative Labs: pt.europe.creative.com **Creative Portugal:** 21 416 90 10 **Preço:** 280 euros (IVA incluído)

Para soluções 7.1 destinadas a profissionais e entusiastas de áudio. Com suporte ASIO 2.0 e SoundFont 2.1, tem ainda capacidade de gravação até seis canais simultâneos a 24 bits/96 kHz. Suporta ADVANCED HD a 24 bits com 108 dB SNR e oferece uma ampla conectividade analógico-digital através de Hub E/S externo. Com suporte EAX 4.0 ADVANCED HD, Dolby Digital EX e DTS-ES, permite obter resultados superiores com a consola THX exclusiva. Inclui controlo remoto.

SOUND BLASTER LIVE! PLAYER 5.1 DIGITAL

Creative Labs: pt.europe.creative.com **Creative Portugal:** 21 416 90 10 **Preço:** 30 euros (IVA incluído)

Uma excelente compra para quem não tem pressa em adquirir tudo quanto é novidade, a Live! Player 5.1 ainda tem muito a "dizer": 64 canais de áudio, tecnologia Creative Multi Speaker Surround, gestor de graves para colunas centrais e subwoofers em sistemas 5.1... Enfim, uma placa de muito boa qualidade está cada vez mais ao alcance do seu bolso.

Monitor

WAITEC SHINNING 191TU DVI

Waitec: www.waitec.com **FunFoto:** 252 857 054

Preço: 904 euros (IVA incluído)

Este modelo conta com ecrã TFT de matriz activa com 19", entrada DVI e sintonizador de TV, está optimizado para 1280x1024. Pode, contudo, trabalhar noutras resoluções, embora a imagem possa perder definição. As variantes são para já o Shining 151 (15 polegadas) e o 181 (sem o sintonizador TV). Umas dezanove polegadas de verdadeiro estado da arte, com uma pureza e definição brilhantes, um aspecto elegantemente robusto e clássico.

SAMSUNG SYNCMASTER 753S

Samsung: www.samsung.pt **Samsung Portugal:** 800 220 120

Preço: 145 euros (IVA incluído)

Mesmo com os monitores de ecrã LCD cada vez mais acessíveis, continua justificar-se investir num bom CRT com ecrã plano (FST). A área utilizável é maior do que os CRT tradicionais, a qualidade de imagem é superior e a menor radiação faz com que sejam muito menos agressivos para os olhos. Além disso, a relação brilho/contraste é mais uniforme. Este SyncMaster tem um ecrã de 17" (16 visíveis) e uma resolução máxima de 1280x1024 a 65 Hz (a recomendada é de 1024 x 768 a 85 Hz).

Colunas

LOGITECH Z-680

Logitech: www.logitech.com **Logitech Portugal:** 21 942 70 36 **Preço:** 499 euros (IVA incluído)

Um dos primeiros conjuntos de colunas 5.1 com a certificação THX, o Z-680 é um luxo em termos de design e funcionalidades e na qualidade sonora – em que evidencia todas as potencialidades da placa Audigy 2, da Creative. Com excelente reprodução em jogos, CDs áudio e filmes no PC, o Z-680 pode ser conectado à PS2 ou à Xbox, em ligação digital ou analógica, e a leitores de DVD ou aparelhagens de som. Os 450 watts de potência fazem-se sentir em força e são muito bem distribuídos.

CREATIVE INSPIRE 5900

Creative Labs: pt.europe.creative.com **Creative Portugal:** 21 416 90 10 **Preço:** 100 euros (IVA incluído)

As colunas 5.1 são ainda um bom negócio (a Creative retirou as 6.1). Seis colunas (cinco satélites e um subwoofer, daí o 5.1), que podem não brilhar tanto como um sistema 7.1, mas apresentam uma qualidade razoável e é capaz de criar uma "envolvência" muito satisfatória. Podem ser utilizadas para filmes, jogos ou ouvir música.

Processador

PENTIUM 4 3,6 GHz FSB 800 MHz

Intel: www.intel.com **Chip7:** 808 22 77 07

Preço: 520 euros (IVA incluído)

Com mais 200 MHz que o antecessor, FSB (Front Side Bus) de 800 MHz e pinout para socket LGA775, este P4 continua a incorporar a tecnologia de Hyper-Threading, que simula (em termos "lógicos") a utilização de dois processadores em paralelo. É a melhor escolha para quem corre várias aplicações em desktops, especialmente as muito exigentes – o que inclui os jogos mais "artilhados" do momento... desde que "desenhados" para duplo processamento.

AMD SEMPRON 2800 (2 GHz)

AMD: www.amd.com **Chip7:** 21 844 02 00

Preço: 130 euros (IVA incluído)

A AMD, agora com o Sempron, mantém-se como a favorita entre os que valorizam mais a relação qualidade/preço do que a panóplia de funcionalidades e a potência dos processadores da Intel. Este processador suporta tecnologia SSE2 e memória DDR, 128K e Cache. Para socket A.

★ Topo de Gama ☑ Bom Negócio

Disco Rígido

HITACHI DESKSTAR 7K250-120

HGST: www.hgst.com **Ingram Micro:** 21 440 74 00

Preço: 130 euros (IVA incluído)

Um disco rígido com capacidade para 120 GB pode parecer um exagero tão grande que chega a ser ofensivo. Mas imagine que, para além de uma vasta biblioteca de jogos, você trabalha com programas de design gráfico, ou utiliza partições para diferentes sistemas operativos. Ainda vai sobrar muito espaço, claro. Com características muito idênticas ao anterior IBM Deskstar, conta com 7.200 rpm, tempo médio de acesso de 8,5 ms, e pode ser adquirido tanto com interface IDE de 40 pinos ou SATA.

SEAGATE BARRACUDA ATA IV 60 GB

Seagate: www.seagate.com **Criterium:** 21 303 47 00

Preço: 115 euros (IVA incluído)

Um disco barato com espaço mais do que suficiente para as necessidades do jogador – servindo também como um excelente complemento para quem já tem um disco "entupido" de aplicações e jogos. Interface IDE de 40 pinos, 7.200 rpm e tempo médio de acesso de 9 ms.

Gravador Leitor de CDS

NEC ND-1300

NEC: www.nec.pt **Inforlândia:** 23 434 08 00

Preço: 170 euros (IVA incluído)

A possibilidade de gravação em formatos diferentes e em CD ou DVD, faz deste gravador o que de melhor se pode encontrar actualmente. Com velocidades de leitura 12x para DVD-ROM e 40x para CD-ROM e escrita 4x para DVD-R e DVD+R, 2x DVD-RW, 2.4x DVD+RW, 16x CD-R e 10x para CD-RW, este NEC 1300 é um dos gravadores/leitores de eleição. Testado na edição 95.

SAMSUNG COMBO SM-348B

Samsung: www.samsung.pt **Samsung Portugal:** 800 220 120

Preço: 100 euros (IVA incluído)

Entre os leitores combinados (CD e DVD), este constitui uma excelente opção. O SM-348B tem uma velocidade de leitura 48x para CD-ROM, 16x para DVD-ROM e de gravação 48x para CD-R, 24x para CD-RW. Testado na Mega Score 92.

Motherboard

ASUS P5AD2 DELUXE

Asus: www.asus.com **Chip7:** 21 844 02 00

Preço: 270 euros (IVA incluído)

Com o chipset Intel 925X esta board da Asus é uma das mais recentes. Destinada aos processadores Pentium 4, socket 775, a placa suporta FSB (Front Side Bus) a 800 MHz, memória DDR 533, PCI Express x16 e oito canais de áudio (7.1). Permite ainda a instalação de quatro disco Serial-ATA e dois conector FireWire, além de um total de oito portas USB 2.0 e sistema em rede Wireless.

MSI KT4V

MSI: www.msi.com.tw **JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 64 euros (IVA incluído)

Motherboard Socket A para processadores AMD Athlon XP/Duron desde 800 MHz até 2800+ e superior.
Chipset VIA KT400 FSB 200/266/333 MHz. Suporta até dois dispositivos Ultra DMA 33/66/100/133. Memória DDR 200/266/333/400 até 3 GB.

Joystick

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43 **Preço:** 479 euros (IVA incluído)

Para os fanáticos por simuladores de voo e combates aéreos. O equipamento da Thrustmater é uma réplica fiel dos dispositivos de controlo dos caças F-16 Block 50. Todo construído em metal, tem um peso de oito quilos (quatro para cada um dos dois componentes), e ao longo das linhas distribuem-se 28 botões programáveis e sete eixos analógicos. O joystick tem um processador próprio (até 24 MHz), memória interna de 16 KB e pode ser usado com a maior parte dos pedais analógicos.

MICROSOFT SIDEWINDER 1.0 USB

Microsoft: www.microsoft.com **Microsoft Portugal:** 21 441 22 05 **Preço:** 23 euros (IVA incluído)

Aqui não há muito a dizer. É o mais barato dos joysticks, sem que a qualidade seja seriamente comprometida, e está bem estabelecido no mercado. Tem oito botões programáveis e a instalação é extremamente fácil.

Gamepad

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER 3

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43 **Preço:** 44 euros (IVA incluído)

O padrão de referência para os gamepads e um dos produtos mais bem sucedidos da ThrustMaster – com toda a justiça, diga-se. O Firestorm Dual Power tem dois controladores analógicos, 12 botões programáveis e dois pequenos motores que vibram para dar a sensação de force-feedback.

XFX EXECUTIONER

XFX: www.xfxforce.co.uk **InforX:** 266 777 600

Preço: 20 euros (IVA incluído)

O Executioner possui 12 botões programáveis, incluindo dois mini-joysticks e um digital-pad de oito posições. Mas a característica que mais impressiona é a capacidade de vibração localizada, conseguida através da acção de dois motores de impacto independentes. O GamePad Executioner pode ser ligado a qualquer PC com porta USB. O CD de origem inclui os drivers para Windows XP, 98, Me e o TouchWare Gaming, um programa dedicado à configuração e teste de cada um dos botões do Executioner.

Volante/Pedais

Kit Volante SimV2 + Pedais Speed 7

Virtual Games: 21 466 65 20 **Preço Volante:** 305 euros (IVA incluído) **Preço Pedais:** 490 euros (IVA incluído)

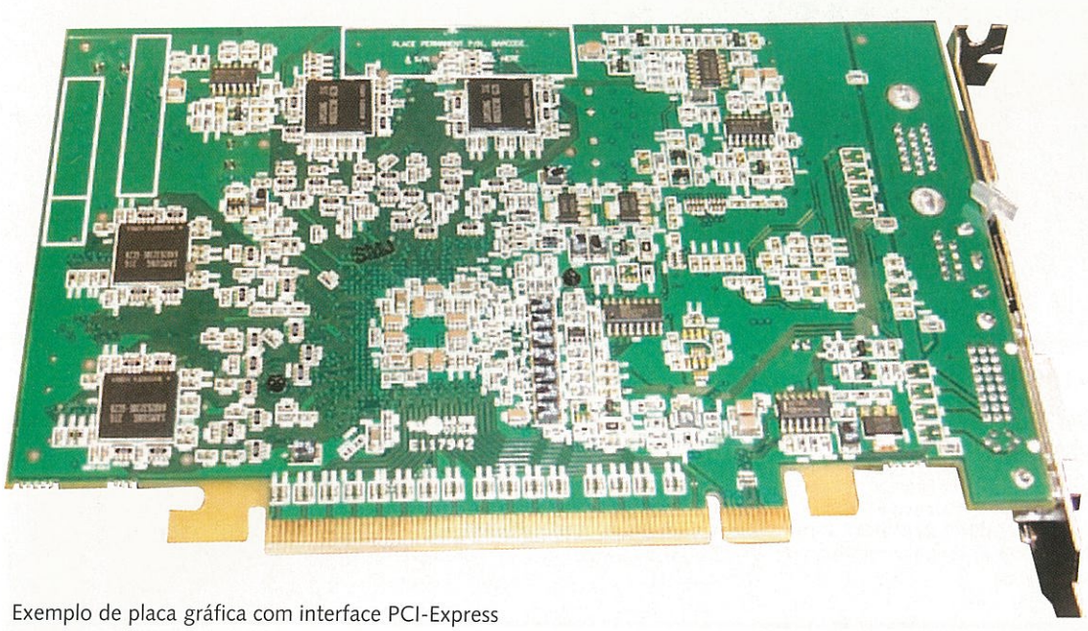
*A primeira impressão com que se fica é a de estarmos perante um sistema de condução para PC bastante diferente do habitual. Dotado de construção sólida e um design que lembra as modificações – ditas tunings – em carros de competição, este periférico transmite verdadeiras sensações de condução mantendo uma extrema precisão e robustez de controlo em jogos de diferentes estilos como **Colin McRae 3** e **Need For Speed Underground**, entre outros. Se o preço não assustar. Testado na edição 99.*

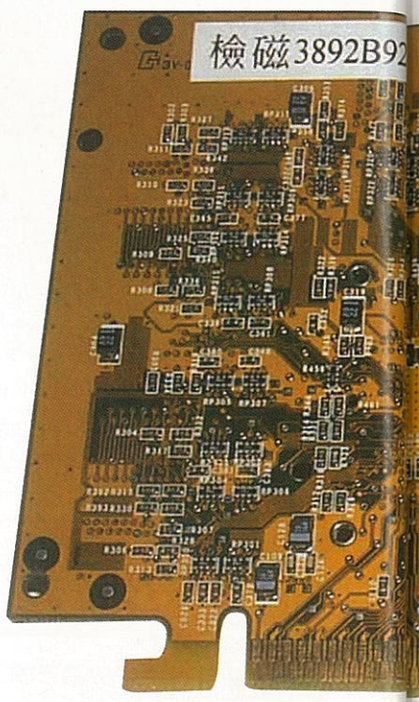
THRUSTMASTER FERRARI 360 MODENA

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43 **Preço:** 79 euros (IVA incluído)

Um clássico entre as réplicas produzidas pela Thrustmaster, este sistema oferece resistência do volante, pedais antideslizantes, 12 funções programáveis e um dispositivo de mudança de marchas semelhante ao empregue pelos carros da scuderia italiana.





Exemplo de placa gráfica com interface PCI-Express

Conhecer a PCI-Express

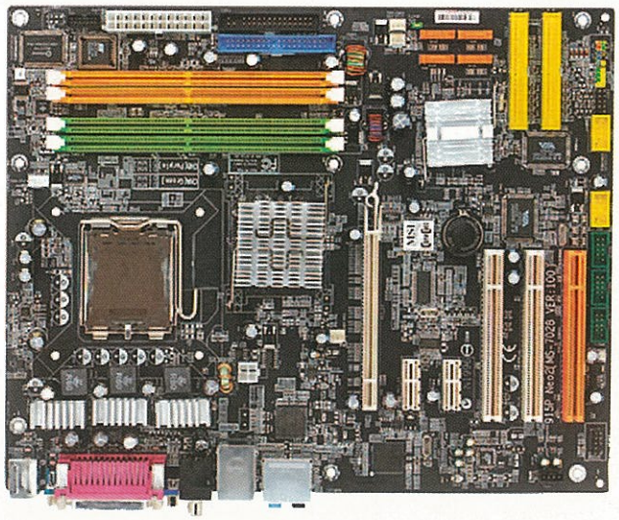
Nesta mudança radical em que a PCI-Express irá substituir a AGP, talvez a pior notícia seja para quem gastou centenas de euros numa placa de topo AGP e fica agora a saber que praticamente pelo mesmo preço poderia comprar uma motherboard nova e uma PCI-Express das mais baratas. E, mesmo assim, conseguiria teoricamente uma máquina com o dobro do desempenho gráfico. A resposta à eventual pergunta é não, AGP e PCI-Express não podem coexistir na mesma motherboard. É o preço da evolução!

EM TERMOS DE VELOCIDADE

O que poderá realmente fazer um sistema com PCI-Express frente a um outro com AGP8X? A diferença é substancial. Quando comparados dois sistemas idênticos, apenas com a diferença da arquitectura na placa gráfica (motherboard incluída, evidentemente), o desempenho 3D da máquina com PCI-Express consegue ultrapassar largamente a sua prima AGP8X. E, claro, os jogos correm que nem foguetes. Porque, como outras tecnologias que estão a ser adaptadas (por exemplo o SATA), a PCI-Express funciona em série capaz de transferir cerca de 4GB/s, o dobro da AGP8X, que "apenas" consegue 2.1GB/s. Sendo assim, o x16 das PCI-Express deixa transparecer um "passado" comum com o x8 da AGP. E mesmo aqueles pequenos conectores a que se chamam PCI-Express x1 permitem largura de banda de 2,5 Gb/s. Atenção ao "b" de bit e não "B" de byte – todos sabemos quantos bits tem um byte, portanto... é só fazer as contas. Na verdade, há muitas semelhanças entre as duas interfaces e a "olho destreinado" os conectores podem mesmo parecer iguais, tirando o facto de que, como já dissemos, são incompatíveis.

RECONHECER UMAS E OUTRAS

Sabendo que as placas PCI-Express não são compatíveis com motherboards AGP e vice-versa, temos alguns indicadores que nos permitem concluir para que tipo de placa estamos a olhar, caso não tenhamos a caixa ou o manual à mão e corramos o risco de errar na inserção de uma placa na motherboard errada (ou vice-versa). No caso das motherboards, o design é substancialmente diferente, ao observarmos imediatamente por baixo da PCI-Express duas interfaces PCI x1, cada uma com cerca de dois centímetros e meio de comprimento. Esse tipo de interface não aparece



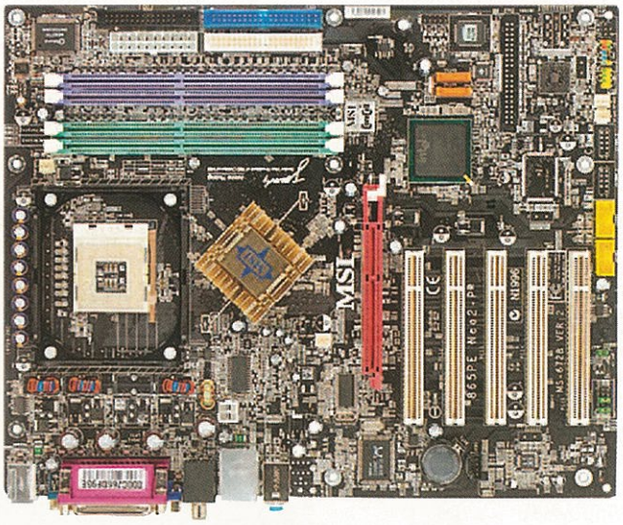
Exemplo de motherboard com PCI Express

Exemplo de placa gráfica com interface AGP

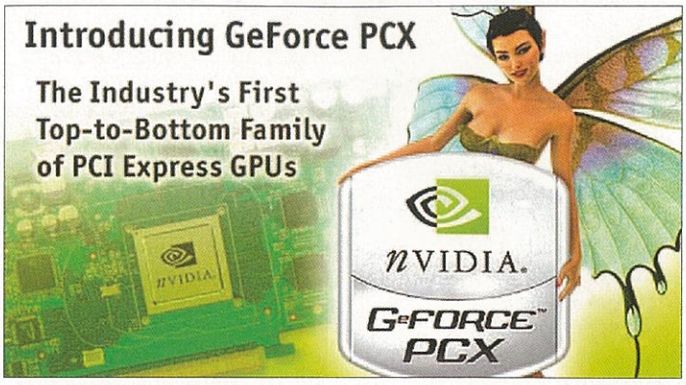
em nenhuma motherboard com AGP. A placa gráfica (ver foto), além de ser fisicamente diferente, tem os contactos muito mais finos e em maior número que a AGP. As motherboard com PCI-Express têm geralmente apenas três slots PCI convencionais, enquanto as AGP têm cinco. A diferença são as tais duas pequenas interfaces PCI Express x1.

ONDE É QUE ISTO IRÁ PARAR?

Não sabemos. Mas podemos fazer alguma futurologia. A arquitectura PCI-Express foi projectada para aguentar com algumas actualizações. Por isso, esperamos vê-la por cá mais tempo que a AGP, tendo em conta que o reinado desta última terá acabado por aqui. Na própria interface PCI-Express foi dada a possibilidade de a placa a aí existir poder "sugar" à fonte de alimentação até 75 W, contra o máximo de 40 W permitidos pela AGP8X. Esta potência dá uma ideia de quanto se está a apostar nesta interface. Mesmo as mais potentes placas gráficas AGP de um passado não muito longínquo (parece que foi ontem) começavam a ter conectores para retirarem ainda mais energia da fonte de alimentação, uma vez que aquela proporcionada pela interface não conseguia satisfazer as suas necessidades.



Exemplo de motherboard com AGP



Confusão de PCIs

Toda esta panóplia de interfaces pode redundar em confusão, principalmente entre os diversos tipos de PCI. Embora por vezes se possa utilizar num texto a sigla PCI-X para referir PCI Express, isso não está absolutamente correcto. A nVidia também começou com a mesma confusão mas depois corrigiu. Existem actualmente três tipos de PCI: a convencional, a PCI-X (ou eXtended) e a PCI-Express, cuja sigla universal parece começar a ser adoptada como PCIe. Como em todas as novas tecnologias, cá estaremos atentos às mudanças, se as houver. Mais informação em: www.pcisig.com.

J.D.M.

CONCLUSÃO

Nos meios corre a notícia que a tecnologia/interface PCI-Express é muito mais simples e de fácil implementação, o que deverá traduzir-se em sistemas mais baratos. Para já, quem parece ir colher os frutos serão certamente os produtores em vez do utilizador final. Contudo, a julgar pelo preço de alguns sistemas completos, apostamos que isto não durará muito tempo. A PCI-Express parece-nos uma tecnologia interessante, sendo que o primeiro contacto com ela não nos decepcionou em nada (ao contrário do que tinha acontecido com a SATA). Esta interface será indubitavelmente o primeiro passo para computadores à séria, em que o processamento de imagens fotorealistas 3D em tempo-real, há muito uma promessa, será uma realidade a curto prazo.

José A. de Matos

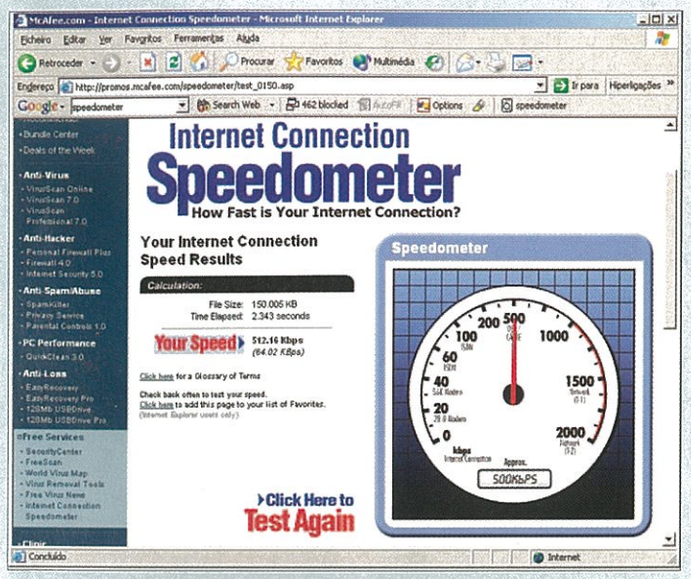
CONSULTÓRIO

DÚVIDA DO MÊS

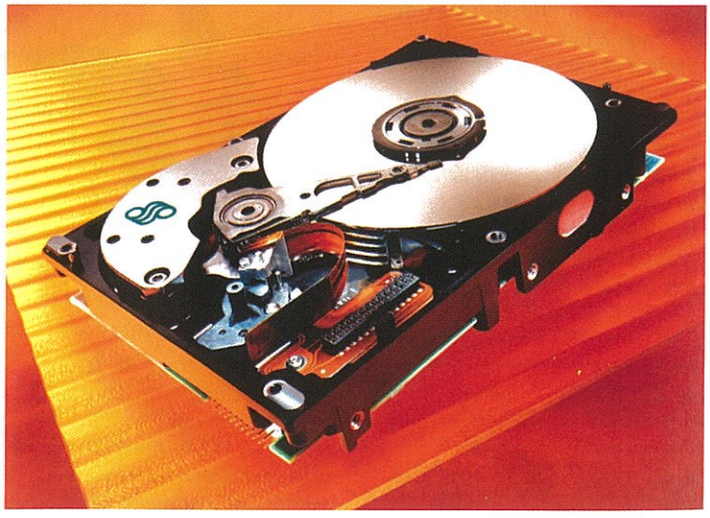
Velocidade de ligação à Internet

Decidi escrever este email para esclarecer muita gente que de certeza já deve ter pensado muitas vezes: "se a minha Internet é de 512Kb/s porque é que não posso fazer *downloads* a essa velocidade?". Bem, a resposta é a seguinte: a velocidade de uma ligação é, por exemplo, normalmente descrita como 512Kb/s e não 512KB/s (note a diferença no "b" de Kb). Ora, nos *downloads* que fazemos a velocidade aparece em Kb/s. Kb quer dizer Kilobits e KB quer dizer Kilobyte. Um byte corresponde a oito bits, ou seja, para saber a velocidade real de *download* da Internet temos de obter o resultado de 512 a dividir por 8 (512/8=64) o que faz a conversão de Kb para KB. O resultado é 64KB/s. "Mas os meus *downloads* no máximo andam a 50-52KB/s". Isto também tem uma resposta simples: para utilizadores do Windows XP, saibam que o sistema operativo reserva 20 por cento da velocidade total da Internet para si mesmo. Retirando 20 por cento a 64KB/s, temos 51,2KB/s. Mas existe uma forma de tirar proveito desses 20 por cento extra (atenção: só funciona para utilizadores do Windows XP!): vão ao menu Iniciar->Executar..., escrevam "gpedit.msc" e carreguem em OK. Isto abre a "Política de grupo". Dentro desta janela e do lado esquerdo na árvore de directorias, vão à directoria "Política Computador Local\Configuração do computador\Modelos administrativos\Rede\Agendador de pacotes QoS\" e cliquem duas vezes com o botão esquerdo do rato em "Limitar largura de banda reservada". Isto abre as propriedades desse tópico. No separador "Definição", a opção "Não configurado" deve estar activa, se assim for activem a opção "Activado" e baixem o valor para zero.
Um abraço e naveguem bastante.

Nuno Simões
hackerrules@hotmail.com



Aquilo que o leitor Nuno Simões refere revela um profundo conhecimento e está, na essência, correcto, embora possa não haver uma observância linear no que toca à quantidade de largura de banda reservada pelo Windows XP.
Isto e as condições das ligações entre os pólos formados pelo seu computador e o servidor de onde está a ser realizado um *Download*, podem fazer variar substancialmente uma velocidade de ligação. Quanto ao editor de políticas, a modificação que exemplifica só se reporta ao Windows XP Pro e 64bits Editon.



Vai, mas fala comigo!

Tenho um P4 a 2.40 GHz com 256 MB RAM, uma nVidia Riva TNT2 Model 64/Model 64 Pro de 32 MB, uma Avance AC97 Audio, um disco rígido de 40 GB e o Windows XP SP 1.
1 – Antes de mais, queria saber como formato o disco rígido e se, depois de formatado, funciona bem à mesma.
2 – Sempre que tenho uma aplicação aberta durante muito tempo (um jogo ou outro programa), o computador ou simplesmente sai do jogo (não dá nenhuma mensagem de erro) ou então reinicia-se (quando isso acontece dá uma mensagem de erro, só que eu não percebo nada do que lá está escrito).
3– Por vezes, quando estou a ver um filme ou jogar um jogo, o som fica um bocado "afectado", com rugido ou com um certo atraso em relação à imagem.

João Gomez
braelok@sapo.pt

1. Não há nenhum problema em formatar o disco, as vezes que precisar! Já quanto à forma, é melhor utilizar o processo de formatação disponibilizado pelo sistema operativo que pretende instalar, no seu caso o Windows XP. Aquando do arranque do CD de instalação é dada a possibilidade de o fazer através de um "menu" de texto que o levará através de vários ecrãs. E, já agora, não se esqueça de escolher a formatação do tipo NTFS – o formato nativo do Windows XP – a qual permitirá uma melhor gestão, nomeadamente em termos de espaço do disco, pelo sistema operativo.
2. Será que existe um padrão nesse processo? Diz não perceber nada do que está lá escrito, mas a mensagem aparece o tempo suficiente para a passar para um papel? Faça-o pelo menos para as três primeiras linhas de texto (no caso de existirem mais, esqueça o que nós chamamos de "*dump*" – um código muito mais técnico e que geralmente não é necessário para uma primeira abordagem). Depois, envie-nos esse erro.
De qualquer forma, esse pode ser um problema de sobreaquecimento. Veja se as ventoinhas dos diversos dispositivos estão a funcionar correctamente, sem obstruções.
3. A latência que nota entre imagem e som pode dever-se a vários factores, embora o mais comum seja falta de recursos, ou seja, a máquina poderá estar a necessitar de um processador mais potente e mais memória. Existe também um problema

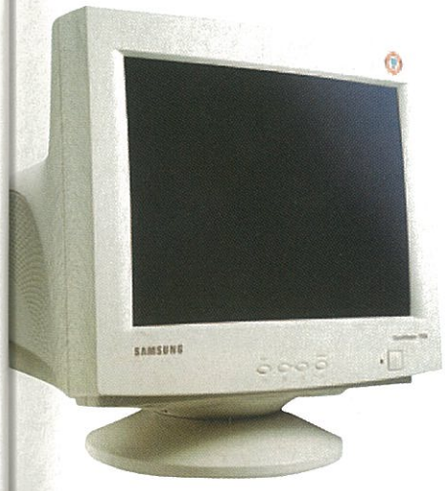
conhecido, mas que só se manifesta com o Windows Media Player 9 e alguns MP3. Para quem notar esse tipo de latência, pode tentar a actualização no seguinte endereço (http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;814129) ou instalar a versão mais recente (neste momento a 10) do Media Player (www.microsoft.com/windowsmedia).

Pisca, pisca, lu-luzinha.

Tenho um P4 3.0 GHz, 512 MB DDR, Radeon 9600 256 MB, uma Asus p4p800 SEs, Windows XP. O que acontece é que em alguns jogos o monitor fica negro e a luz dele a piscar, tendo então que reiniciar o computador. O meu monitor é um Samsung Syncmaster 753s. Está definido com 85 Hz e acontece nesses jogos em todas as definições. Será que me podiam ajudar? Diogo Ramos

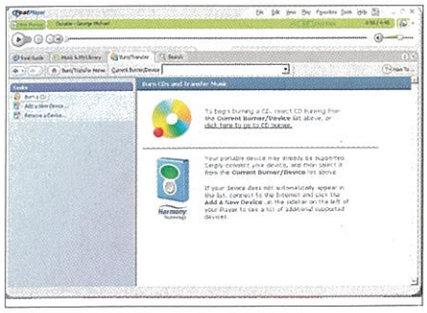
diogomgramos@hotmail.com

Isso acontece porque o monitor não consegue responder ao binómio resolução/varrimento. A resolução máxima do seu monitor é de 1280x1024 a 65 Hz. A resolução recomendada é de 1024x768 a 85 Hz. Isto quer dizer que não deverá "puxar" a resolução mais para cima e manter o varrimento. No caso do Windows, certifique-se que instalou o *driver* do monitor. Clique com o botão direito do rato sobre uma área vazia do ambiente de trabalho. Escolha "Propriedades" no menu de contexto que aparece. Vá para o separador "Definições", clique no botão "Avançadas" e depois no separador "Monitor". Aí deverá encontrar o nome do monitor instalado. Se não, instale o respectivo *driver*, que deverá obter no CD que acompanhou o monitor ou no site do fabricante (www.samsung.pt). Deverá colocar um visto na caixa "Ocultar modos que este monitor não possa apresentar". Isto reduzirá a possibilidade de colocar o monitor a trabalhar em frequências que não suporta.



Administrador vs utilizador

Tenho o Windows XP e tenho três contas de utilizadores – um administrador e duas contas limitadas. Acontece que ao instalar o Real Player e o Media Player no administrador, não consigo ver um vídeo ou ouvir sons quando vou à Internet nas contas limitadas, porque diz que não tenho o Media Player e o Real Player instalados. Contudo, se for ao administrador já dá para ver. Gostaria de saber se podem resolver o meu problema



porque já estou realmente desesperado.

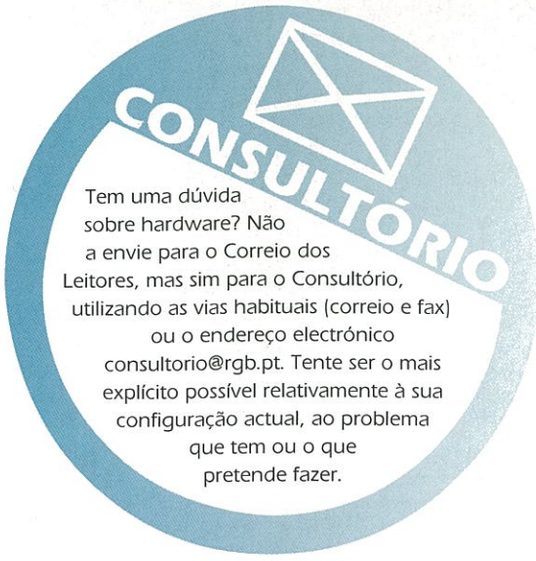
Luis Severo
luis_artur7@hotmail.com

Não desespere! Pelo menos não antes de conhecer qual o problema que leva a tal resultado. Para que um determinado software que foi instalado através de uma conta de administrador possa ser acedido por outras contas, é necessário que tal seja especificado aquando da instalação do programa e/ou que o mesmo seja "desenhado" para o Windows XP. Se o programa for antigo é possível que não consiga acedê-lo com uma conta limitada do Windows XP. Neste caso específico, o Real Player pode ser acedido por uma conta limitada, pelo menos a versão 10.5. Por isso, se a versão com que está a tentar aceder a conteúdos Real Player é anterior, tente instalar esta. Vai ver que vai conseguir!

PC Recomendado Mega Score

Para responder à cada vez maior quantidade de pedidos, passamos a apresentar as características base para uma máquina subordinada à maior parte dos jogos. Este quadro exemplo, representa o mínimo dos mínimos para a melhor relação preço/desempenho e será actualizado sempre que se justificar.

Monitor: CRT 17"
Caixa ATX: MidTower, 3 baías 5,25" externas
Fonte: 420W, certificada
Supressor ou UPS: 3500 VA
Motherboard com suporte para: AGP 8x; SATA; FSB 266 MHz; cinco PCI; 3 GB RAM DDR; LAN
Processador: 2,5 GHz; FSB 266 MHz; cache L1 128K e L2 256K
RAM: 512 MB DDR, 400 MHz
Disco: >60 GB serial ATA
Unidade CD/DVD: Combo leitor de DVD e gravador CD-R/W
Placa gráfica: AGP8x, 128 MB, DirectX 9
Placa de som: 5.1 ou prescindível se tiver 5.1 na motherboard
Colunas: 5.1
Modem: Banda larga (Cabo ou ADSL)



Tem uma dúvida sobre hardware? Não a envie para o Correio dos Leitores, mas sim para o Consultório, utilizando as vias habituais (correio e fax) ou o endereço electrónico consultorio@rgb.pt. Tente ser o mais explícito possível relativamente à sua configuração actual, ao problema que tem ou o que pretende fazer.

Links úteis:

Spyware – base dados
www.spychecker.com

Fabricantes de motherboards
www.asus.com
www.chaintech.com.tw
www.msi.com.tw

Actualizações críticas:

Actualização Windows
www.windowsupdate.com

Anti spyware/adware
www.lavasoft.de
(gratuito para particulares)

Antivírus
www.symantec.com
www.grisoft.com
(gratuito para particulares)

FOOTBALL MANAGER 2005

O NOME MUDOU...

Dos criadores de Championship Manager®

Ao desenvolver durante cerca de 10 anos os jogos Championship Manager, a Sports Interactive, empresa reconhecida por todos os especialistas internacionais como a melhor do mundo na área dos jogos de estratégia de futebol, adquiriu capacidades extraordinárias e exclusivas que lhe permitem apresentar agora o Football Manager 2005, o jogo já considerado por todos como o melhor e mais completo de sempre.

O melhor jogo de sempre.

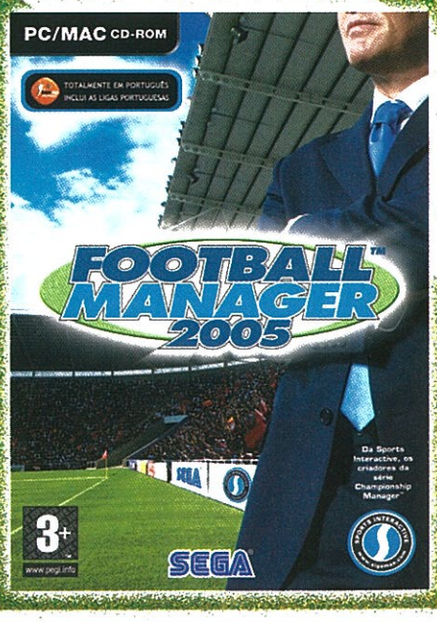
Football Manager 2005 apresenta a maior e mais detalhada base de dados do mundo do futebol totalmente em português: 250.000 jogadores, 5.300 equipas e 345 Campeonatos, incluindo a Super Liga e a Liga de Honra.
Football Manager 2005 proporciona-te a experiência de jogo mais profunda e realista de sempre em jogos de estratégia de futebol.

SEGA

ECOFILMES

© Sports Interactive Ltd 2004 Commercial reproduction, distribution or transmission of any part or parts of this website or any information contained therein by any means whatsoever without the prior written permission of SI is not permitted. Championship Manager® is the registered trade mark of Eidos Interactive Limited.

O JOGO ESTÁ AINDA MELHOR

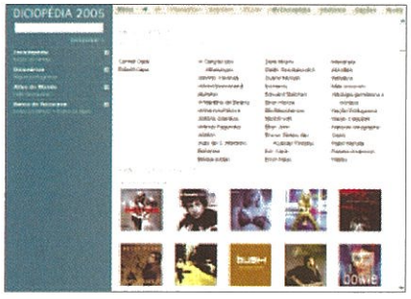


TOTALMENTE EM PORTUGUÊS
INCLUI AS LIGAS PORTUGUESAS

www.footballmanager.net

Diciopédia 2005

Procure e encontrará



Produto de referência nacional, a Diciopédia disponibiliza um universo de conhecimento há já oito anos. Esta edição de 2005 conta com oito dicionários, arquivo histórico, científico e geográfico, cronologias, 25 obras de autores portugueses (em formato pdf) e interactividades, com muitas ferramentas úteis e um dossier de futebol que fará as delícias dos adeptos da modalidade.

A apresentação é sumária e não consegue descrever tudo o que a Diciopédia 2005 tem para oferecer. Além do conteúdo temático, fruto de árduo trabalho de pesquisa, actualizado ano após ano e apresentado de forma intuitiva, este DVD-ROM (existe também uma edição em CD-ROM com cinco discos) surpreende com todas as suas animações, vídeos e até clips de som que pretendem fornecer conhecimento sob as mais diversas formas – por exemplo, a descrição dos animais é sempre acompanhada de pelo menos uma imagem e um clip sonoro, para que além do seu nome científico, origem e hábitos, possamos também ver como eles são e soam, e muitos locais são acompanhados de vídeos e panoramas.

Os três arquivos contêm informação suficientemente detalhada para satisfazer necessidades básicas de conhecimento e fornecem um excelente ponto de partida para investigações mais aprofundadas – o Atlas do Mundo e lista de Património Mundial do Arquivo Geográfico, a Tabela Periódica de Elementos, os gráficos do Arquivo Científico e os documentos e organigramas do Arquivo Histórico revelar-se-ão extremamente úteis e pouparão horas de tempo precioso aos estudantes. A excelente organização e interface intuitiva facilitam ao máximo a navegação, que tem o seu ponto alto na aplicação de Navegação Relacional que permite a exploração de mais de 400 mil factos. Quanto aos oito dicionários, embora as versões de Língua Portuguesa, Inglês/Português e Português/Inglês possam parecer básicas, os dicionários de verbos portugueses e ingleses serão muitíssimo úteis para todos os tipos de utilizadores, e os de Toponímia, Antroponímia e, principalmente o de Provérbios darão acesso a uma nova dimensão de cultura "aparentemente inútil" extremamente interessante (nunca pensei que houvesse tantos provérbios para Abril além do clássico "Abril, águas mil").

A secção de Interactividades contém ferramentas úteis como um medidor de distâncias, fusos horários, simuladores e unidade de medida e o já mencionado Dossier de Futebol, com muitas informações sobre as equipas da Super Liga das épocas de 2003 e 2004; a de Cronologias disponibiliza um Almanaque 2001/2004 actualizável pela Internet, e compila os vencedores dos Óscares da Academia e do Prémio Nobel, provando que o trivial também faz parte do conhecimento e pode e deve conviver com este.

Graças a uma apresentação sóbria e um esquema de cores suave, a Diciopédia 2005 é muito agradável de utilizar, chegando a tornar-se viciante se tivermos tempo livre para nos deixarmos enredar por todo o conhecimento que coloca ao alcance dos nossos dedos.

Erica Cunha e Alves

Sistema: **PC**
Género: **Produto de referência**
Autor: **Porto Editora**
Distribuidora: **Porto Editora**

SITES RELACIONADOS
www.portoeditora.pt

CLASSIFICAÇÃO

Um fabuloso universo de conhecimento, com uma interface intuitiva que o torna extremamente fácil de explorar.

PELA PRIMEIRA VEZ
VIVE TODAS AS BATALHAS

ARRASA TUDO EM TRÊS MODOS PARA 1 JOGADOR OU EM BATALHAS MULTIJOGADOR COM ATÉ 16 PESSOAS

SÊ UM SOLDADO DE UM DOS QUATRO EXÉRCITOS E EXPERIMENTA UM JOGO ABERTO – ONDE NUNCA TRAVARÁS A MESMA BATALHA DUAS VEZES.

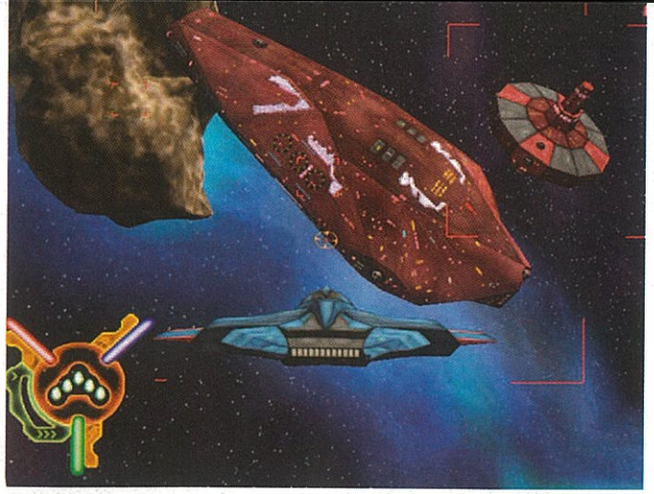
ROUBA, CONDUZ E PILOTA OS VEÍCULOS CLÁSSICOS DE STAR WARS®, INCLUINDO OS X-WINGS, OS CAÇAS E OS AT-ATS.

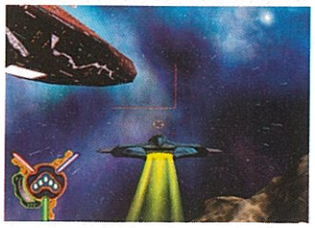
www.starwarsbattlefront.com

Já Disponível

PlayStation PlayStation 2 XBOX XBOX LIVE PC CD POWERED BY gamespy ECOFILMES LUCAS ARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or in other countries, respectively. ©2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ™ as indicated. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpyIndustries Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.





Shadow Stars: The Ventrui Belt

Para o espaço e mais além

SITES RELACIONADOS
http://shadowstars.spellcasterstudios.com
www.spellcasterstudios.com

"Apontem sempre para a Lua; mesmo que falhem, estarão sempre entre as estrelas". São tímidos os sinais de uma cena *underground* portuguesa que se dedica a dar os primeiros passos na criação de videojogos nacionais, mas a Spellcaster Studios encontra-se na linha da frente. Aprender a andar custa, mas a equipa de Setúbal formada por Diogo Andrade, Carlos Oliveira e Diogo Gomes está a fazê-lo consciente de que, para lá chegar, é preciso dar alguns tombos pelo meio. São ambiciosos, muito, mas também realistas, e isso pode vir a fazer toda a diferença no futuro, se um mercado tão limitado como o português o permitir. Entretanto, têm para nos oferecer o primeiro rebento criativo, Shadow Stars: The Ventrui Belt.

A referência enunciada pelos autores é **Wings Of Fury**, um velho clássico de 1989 que punha o jogador aos comandos de um caça naval F6F Hellcat, a bordo do qual deveria realizar assaltos a várias ilhas e plataformas, recorrendo a *rockets*, bombas e torpedos, num cenário bidimensional com *scroll* horizontal.

Na transposição para o 3D, contudo, a referência mais próxima será **Colony Wars**, como de resto podem testemunhar as imagens que acompanham este texto.

É óbvio que uma obra feita em quatro meses, por três jovens sem experiência profissional na área, com um orçamento perto dos zero euros, não pode ser avaliada da mesma forma que um jogo produzido por dezenas de profissionais veteranos, envolvendo milhões de euros e com um ciclo de produção de dois anos. Se assim fosse, teríamos, por exemplo, de criticar o facto de Shadow Stars apresentar o supremo pecado de dificultar ao máximo a tarefa de abater as naves inimigas – uma culpa partilhada pela excessiva inércia colocada na movimentação da nave do jogador e possivelmente pelo sistema de controlo (preferencialmente com rato). Também não poderia passar incólume a linearidade das missões, uma sucessão de níveis em que se vai abatendo a tiro de laser e de míssil vaga após vaga de naves, de dificuldade crescente – uma versão moderna de um **Space Invaders**, portanto. Teríamos ainda de chamar a atenção para o facto da nave, com uma textura sombria, tender a desvanecer quando enquadrada na escuridão do Espaço. Podíamos igualmente sugerir que a narrativa de Shadow Stars fosse apresentada, por exemplo, em forma de vinhetas de banda desenhada – algo que desse mais cor e envolvesse mais o jogador do que as sequências de texto aqui apresentadas.

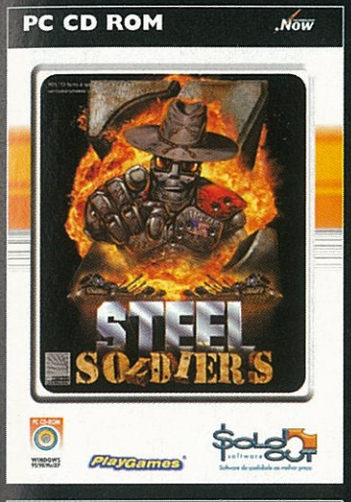
Mas isso seria injusto e até desonesto. Preferimos considerar que estas lacunas são naturais tendo em conta as circunstâncias em que o jogo foi produzido, e apresentar os nossos comentários como isso mesmo: comentários e sugestões para os trabalhos que ai virão.

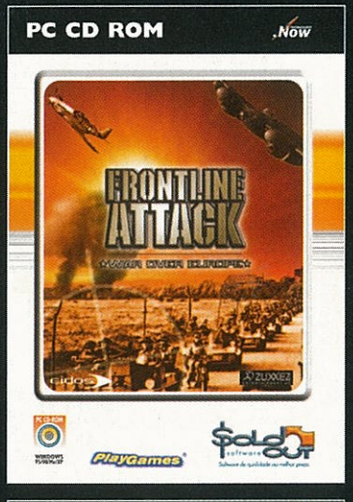
É que uma coisa é certa: Shadow Stars é muito mais do que estávamos à espera de uma equipa sem fundos, sem experiência e sem tempo para trabalhar. É, portanto, uma vitória que, sem paternalismos baratos, fazemos questão de aplaudir e incentivar. Seja através do *post mortem* da autoria da própria Spellcaster Studios, que poderão ler na página 38 desta revista, seja, esperamos nós, mostrando o produto final nos CDs da próxima edição da Mega Score. Que seja o primeiro de muitos.

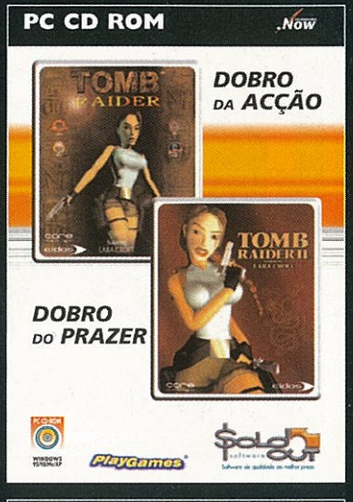
Nelson Calvinho

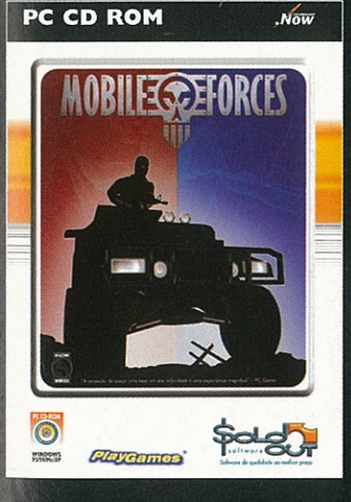
...já não há desculpas!

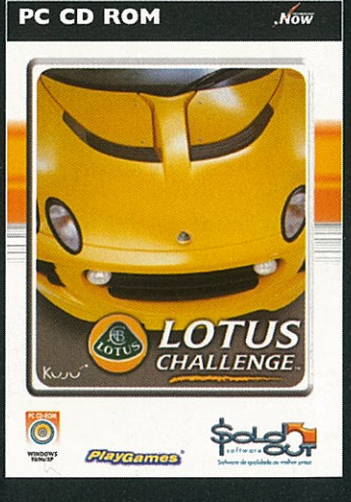
9,99€

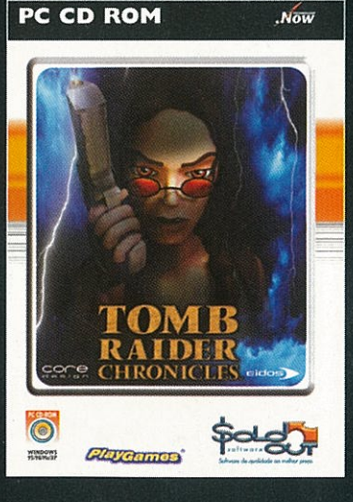












e muitos mais...

Sold Out software

© Sold Out Sales & Marketing Ltd. PlayGames é uma marca registada da Porto Editora, Lda. Todos os direitos reservados.

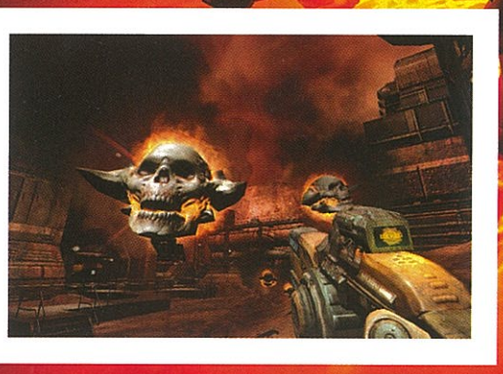
Rua da Restauração, 365 · 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 · Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt · Internet: www.playgames.pt

PLAYGAMES®

Doom 3: Resurrection Of Evil

Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Editora: **Activision**

PREVISÃO
MARÇO 2005



A Activision regressa às lides do terror com a expansão Doom 3: Resurrection Of Evil. Actualmente a ser desenvolvido em parceria pela id Software e pela Nerve Software, Resurrection of Evil necessitará de Doom 3 para correr e contará com novas personagens, mais mapas e uma mão-cheia de armas, como a mítica caçadeira de dois canos originalmente introduzida em Doom 2.
A obra, que promete assustar, conta a história de como o nosso incauto Marine se apropriou de um artefacto detentor do poder supremo dos Infernos, tendo agora de enfrentar hordas de demónios irritados que pretendem recuperar o objecto. Para evitar a sua obliteração (e provavelmente a do resto do mundo), o jogador terá de descobrir uma tecnologia suficientemente poderosa para inverter a tendência da situação. Está assim dado o mote para uma ressurreição que não se adivinha nada pacífica.
A expansão do terror estende-se também aos modos para múltiplos jogadores, que contarão com mapas exclusivos e suporte para até oito jogadores em simultâneo.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

A tão esperada sequela de **Morrowind** tem já saída confirmada para PC e consolas da próxima geração, sob o nome The Elder Scrolls IV: Oblivion. Neste quarto capítulo o jogador terá de encontrar um herdeiro para o trono, travando deste modo o avanço dos demónios que ameaçam invadir o seu mundo. Oblivion será, à semelhança do seu antecessor, um jogo de role-play (RPG) com gráficos deslumbrantes, contando com inúmeras facções às quais o jogador se poderá juntar, podendo mesmo chegar a líder. Será igualmente possível explorar todo o universo de jogo livremente e à parte do enredo principal. Segundo a Bethesda Softworks (empresa criadora), esse universo será povoado por personagens controladas pelo jogo (NPCs) que mantêm conversas de voz e serão dotadas de uma inteligência artificial acima da média, executando mesmo acções mundanas como comer, dormir, roubar, ir à igreja, entre outras.

Sistema: **PC/PS3/Xbox2**
Género: **Aventura**
Editora: **Ubisoft**

PREVISÃO
N.D.

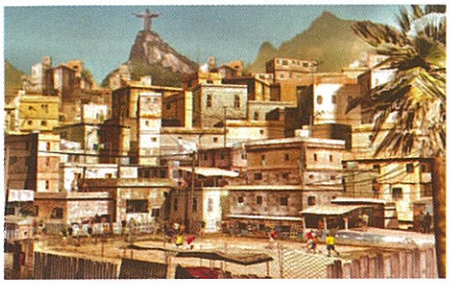
Survivor

Sistema: **PC/PS2/Xbox/GC**
Género: **Acção**
Editora: **N.D.**

Previsão: **N.D.**

Da desconhecida produtora alemã Replay Studios chega uma proposta polémica que começa já a chamar a atenção. Survivor pretende recriar situações que irão desde o afundamento do Titanic ao ataque nuclear a Hiroshima, passando pelo grande terramoto do México e pela devastadora passagem do furacão Andrew. Nem o ataque terrorista às torres gémeas em Nova Iorque fica esquecido. Embora o jogador tenha como objectivo principal sobreviver a uma destas desgraças, serão propostas diversas missões secundárias de solidariedade.

FIFA Street



Sistema: **PS2/Xbox/GC**
Género: **Simulação**
Editora: **Electronic Arts**

Previsão: **2005**

Depois de **NFL Street** e **NBA Street**, chegou agora a vez de FIFA apanhar ar. FIFA Street leva o futebol para a rua com a ajuda de algumas caras conhecidas do futebol internacional.
Para já é apenas sabido que será possível disputar partidas de quatro contra quatro e de um contra um, por ruas e ruelas caracteristicamente retratadas e espalhadas pelo mundo fora.
Segundo a Electronic Arts, FIFA Street pretende levar ao jogador uma experiência mais anárquica e natural, complementando assim a natureza mais tradicional de FIFA 2005.

Commandos: Strike Force

Sistema: **PC/PS2/Xbox/GC**
Género: **Acção**
Editora: **Eidos**

Previsão: **Primavera 2005**

Strike Force leva a série Commandos para o popular género First Person Shooter (FPS).
Em plena Segunda Guerra Mundial, o jogador irá controlar três militares: um boina verde, um atirador furtivo e um espião. A forma de resolver cada objectivo ficará ao critério do jogador, sendo certo que a combinação inteligente de cada um destes soldados será vital para o sucesso.
As missões serão variadas, passarão pela França, Rússia e Noruega, e consistirão, por exemplo, em emboscadas ou destruição de navios "nazis".
Será ainda possível jogar em modo para múltiplos jogadores, incluindo em formato online.

Hitman: Bloodmoney

Sistema: **PC/PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Editora: **Eidos**

Previsão: **Primavera 2005**

O Agente 47 está de volta e promete novidades. Membros da agência para a qual 47 trabalha aparecem mortos. Ao que parece, existe uma organização americana a querer dominar o mercado dos homicídios. O nosso assassino europeu favorito não tem escolha: terá de voar para a terra do Tio Sam e exterminar a concorrência.
Inspirada no primeiro episódio da série, a Eidos reintegra a possibilidade de comprar armas, com a sua escolha a desempenhar um peso estratégico fundamental em função do tipo de missão apresentado nos *briefings*.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Editora: **Midway**

Previsão: **4° Trimestre 2005**

O novíssimo Mortal Kombat: Shaolin Monks dá uma piscadela de olhos a **Mortal Kombat 2**, enquanto abandona as lutas em arena que o tornaram famoso. Shaolin Monks será um jogo de movimentos mais livres e com uma história mais trabalhada. Irão marcar presença alguns lutadores conhecidos, como Mileena, Liu Kang, Kung Lao ou ainda o misterioso Baraka.
A aventura será repartida entre cenários interactivos retirados dos capítulos anteriores e localizações novas. A Midway promete ainda um modo cooperativo onde o jogador poderá partilhar a dor com os amigos.

SWAT 4

Sistema: **PC**
Género: **Simulação**
Editora: **Vivendi Universal**

Previsão: **1° Trimestre 2005**

SWAT 4 é a nova tentativa da Irrational de manter a série na linha da frente da simulação táctica. O jogador irá comandar uma equipa de quatro elementos, cada um deles com especialidades e equipamento diferentes.
Deixando qualquer tipo de narrativa ou protagonismos individuais para trás, SWAT 4 irá enfatizar o trabalho de equipa e dotar as missões do máximo de realismo possível.
A dar uma ajuda estará o motor de física Havoc, que permite tornar quase todo o cenário interactivo, bem como o licenciamento de armas reais cujo comportamento será igualmente credível.

ISTO É GUERRA TOTAL.

"ROME: TOTAL WAR É, SEM DÚVIDA, UM DOS MELHORES JOGOS DE ESTRATÉGIA DE SEMPRE" BGamer

"(...) TEREMOS DE NOS CURVAR RESPEITOSAMENTE E SAGRÁ-LO COMO O MELHOR NO GÉNERO DE ESTRATÉGIA" Bits & Bytes

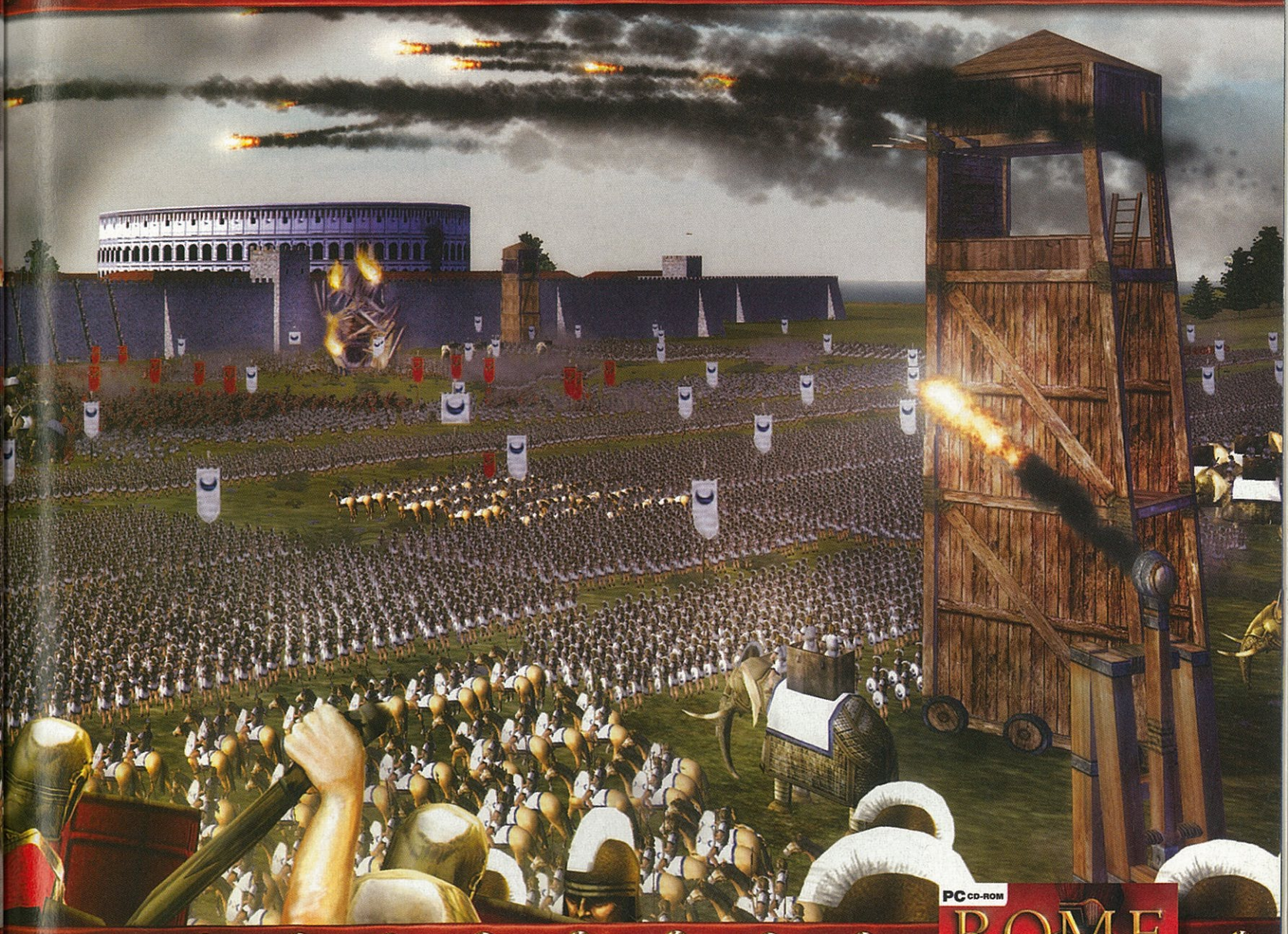
POWERED BY gamespy | NVIDIA | The Creative Assembly | TOTAL WAR | PLAYS BEST ON ALIENWARE | PC CD | ECOFILMES

ACTIVISION.

Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War e o logótipo de Total War são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas de The Creative Assembly Limited no Reino Unido e/ou noutros países. Editado por Activision Publishing, Inc. Activision é uma marca comercial registada de Activision, Inc. Todos os direitos reservados. O logótipo de NVIDIA e o logótipo "The Way it's Meant to be Played" são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais de NVIDIA Corporation. Todas as outras marcas e nomes comerciais pertencem aos respectivos proprietários.

activision.com

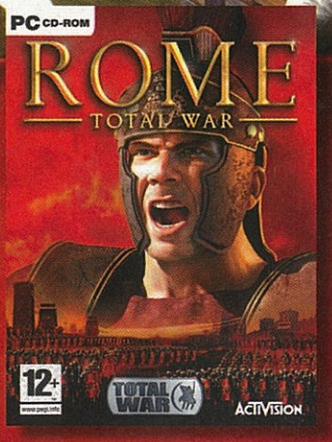
ROME™
TOTAL WAR



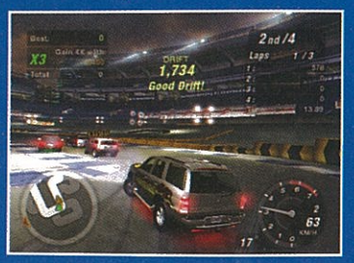
Grave as suas vitórias nos anais da história liderando um dos onze exércitos do mundo antigo em batalhas épicas cinemáticas em tempo real.

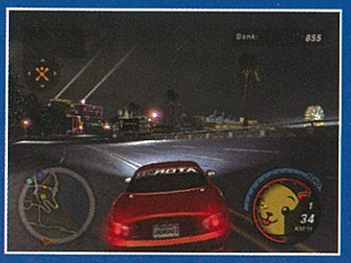
Os maiores exércitos de sempre na história dos videojogos vão invadir os campos de batalha sob o seu comando.

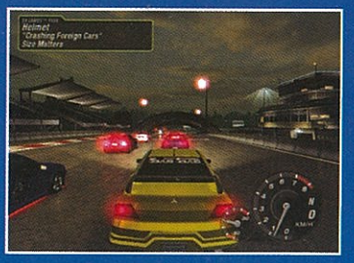
Comande unidades únicas, desde os elefantes cartagineses às quadrigas de guerra, passando pelos cães de luta romanos, fazendo uso de controlos intuitivos.



www.totalwar.com/game







Need For Speed Underground 2

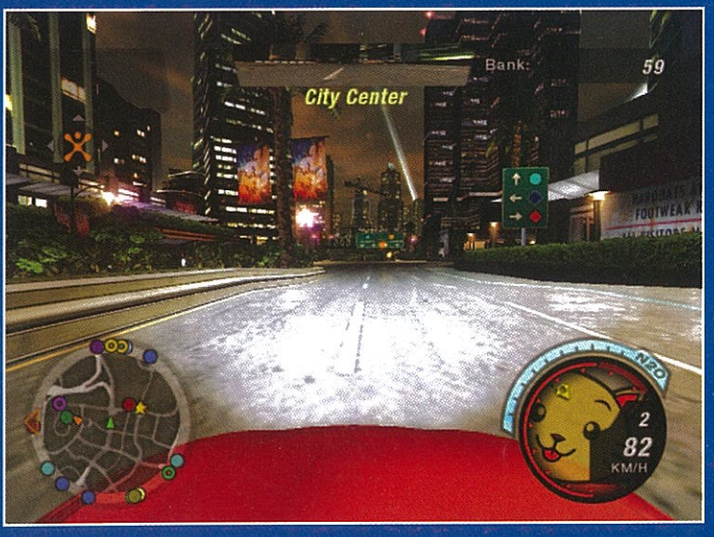
TUNING SEM FRONTEIRAS

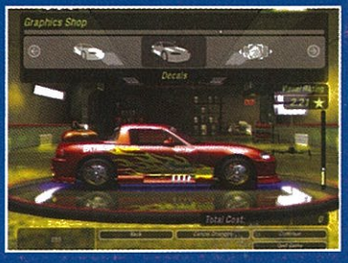
Sistema: **PC/PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **EA Black Box**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

SITES RELACIONADOS
www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/920469.html
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/920467.html
www.gamefaqs.com/console/xbox/data/920465.html

Toda a fama tem um preço. Especialmente no mundo do *street racing*, um desporto, ilegal sublinhe-se, onde dos fracos não reza a história. As invejas são muitas e pilotos mal intencionados é coisa que não falta por aí. Basta um jipe estrategicamente colocado numa esquina e faróis a encadearem-nos a visão para sermos vítimas de um acidente e vermos toda uma vida a desfilar defronte dos olhos. Esta é a história do herói anónimo de Need For Speed Underground 2 (NFSU2), a nova aposta da Electronic Arts numa série que ganhou redobrado fôlego a partir do momento em que se virou de corpo e alma para o universo do *tuning*. Mais de sete milhões de cópias vendidas em todo o mundo fizeram do capítulo anterior um dos maiores sucessos de 2003 mas, em vez de repetir a fórmula, a EA Black Box decidiu expandir o conceito original para um novo patamar onde a liberdade de escolha (de carros, provas e afinações mecânicas) é esticada ao limite. O modo Carreira arranca com a chegada do protagonista ao aeroporto de Bayview, a cidade que vai servir de palco a todas as peripécias. Disposto a esquecer o passado e o trágico acidente, ele transporta consigo um bilhete da irmã que lhe indica o nome de uma velha amiga, Rachel, como o primeiro contacto na região. A rapariga é tão prestável que até lhe deixou o seu carro no parque de estacionamento, uma vistosa bomba toda artilhada que convém entregar à respectiva dona sem um mínimo arranhão. O primeiro objectivo do jogo é ir então ao encontro de Rachel. Portanto, lá surge o inevitável interlúdio 3D e o ecrã com a descrição da missão e metas a atingir, certo? Errado, nada mais errado. Em NFSU2 não existem praticamente pausas para carregamentos, menus ou ecrãs desnecessários, todas as opções são acessíveis a partir da viatura. Através do Satellite Messaging System (SMS) recebemos mensagens de Rachel e das restantes personagens que

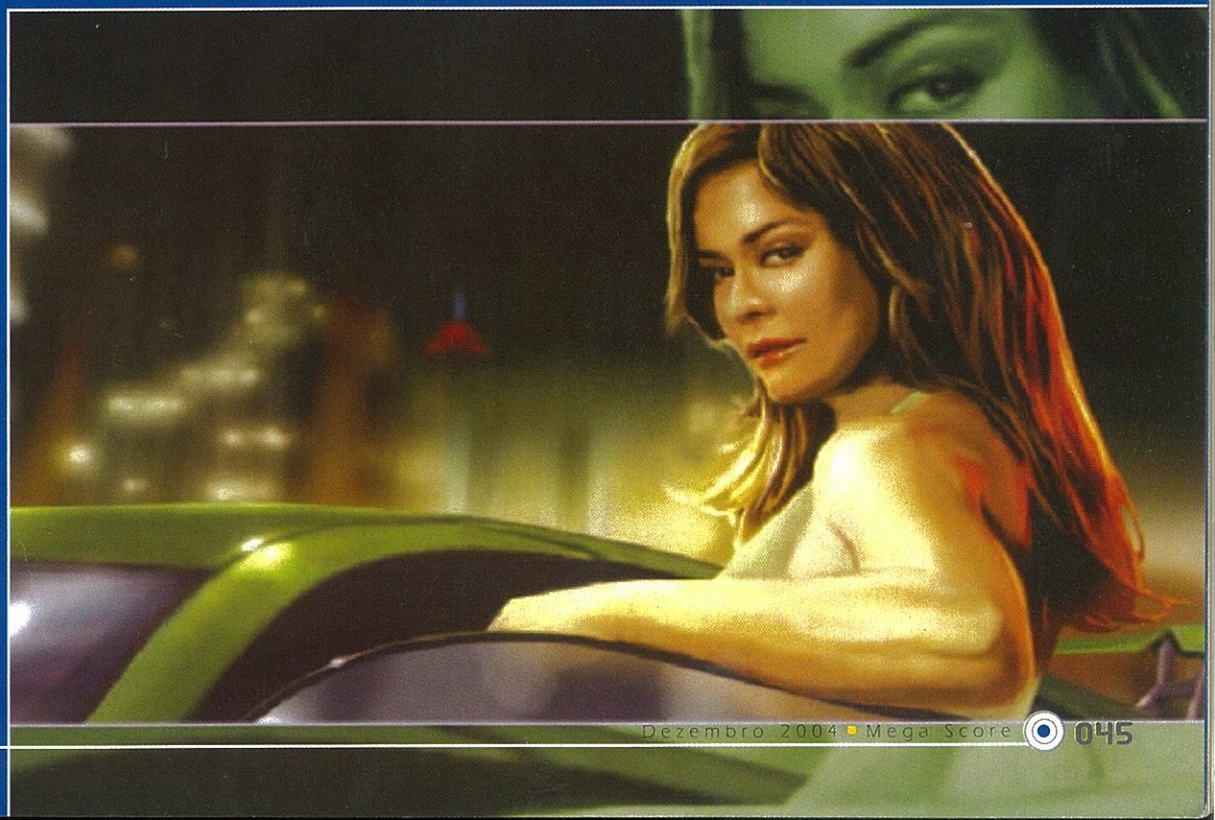


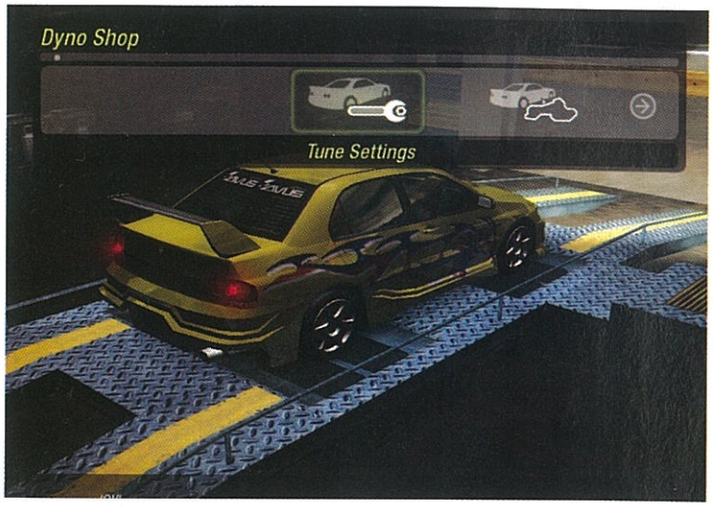


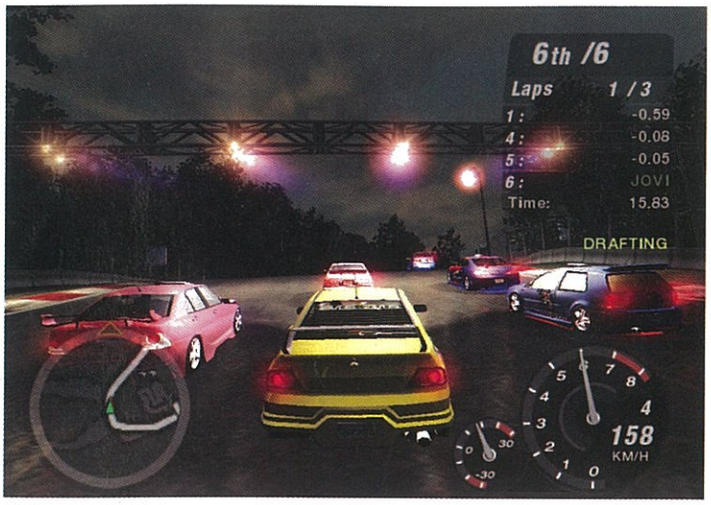
frequentam Bayview. Já o Global Positioning System (GPS) indica-nos, através de uma seta no topo do ecrã, o melhor caminho para chegar ao próximo destino. E não faltam destinos numa cidade que, segundo os autores, se estende por mais de 200 quilómetros de auto-estradas, ruas estreitas, vielas e avenidas repletas de monumentos, espaços comerciais, prédios e jardins tal e qual como se de uma verdadeira metrópole se tratasse.

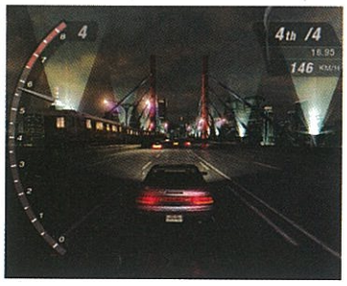
Passamos os primeiros minutos de jogo com um esgar de admiração na cara. Espanto por nunca termos visto nada assim numa produção do género, uma cidade viva onde somos livres de viajar para onde quisermos e ao ritmo que desejarmos. Como a Rachel é uma rapariga paciente, não há nada melhor do que gastar os instantes iniciais da campanha a explorar todos os recantos de Bayview. Recomendamos, por exemplo, uma visita ao casino situado na baixa da cidade, uma construção imponente que nos remete para a memória da iluminada Las Vegas. Aconselha-se igualmente uma passagem pelo estádio ou um passeio às docas, uma zona onde as construções são indiscutivelmente mais pobres mas que nem por isso deixam de ter a sua particular beleza. Mais tarde, os acessos prolongam-se às colinas de Beacon Hill (a vista sobre a cidade é deslumbrante) e à abastada zona de Jackson Heights. Lembram-se da incrível sensação de liberdade quando jogaram, pela primeira vez, a Grand Theft Auto 3? Pois bem, a magia volta a repetir-se. Rachel (a sósia virtual de Brooke Burke, uma apresentadora de televisão que causou furor quando posou para as páginas da Playboy) pode ser uma tipa porreira mas não é parva ao ponto de nos passar indefinidamente para as mãos a chave do seu bólide.

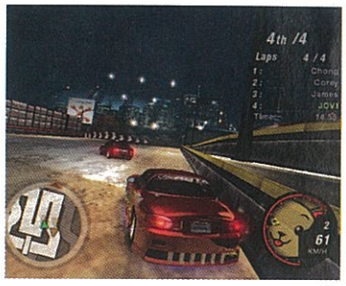
É altura de adquirir um automóvel mais modesto e partir à aventura pelas ruas em busca de duelos contra os *street racers* da região. Encontram-se espalhados pela cidade uma série de itens que nos garantem o acesso a um considerável leque de provas. Corridas por voltas, sprints até uma meta predefinida, competições de aceleração em linha recta (Drag) e concursos de derrapagens (Drift) são os eventos transpostos do episódio anterior. A eles juntam-se agora o Street X (despiques em circuitos com curvas muito apertadas onde as colisões são uma constante) e a Underground Racing League, um torneio de acesso restrito onde os melhores pilotos de Bayview se defrontam em pistas fechadas. Como já referimos, o jogador é livre de escolher qual a prova que pretende disputar a cada momento bastando, para o efeito, consultar o mapa situado no canto inferior esquerdo do ecrã e viajar nessa direcção. A vitória nas corridas é uma condição fundamental para progredir na trama, mais não seja pela necessidade de











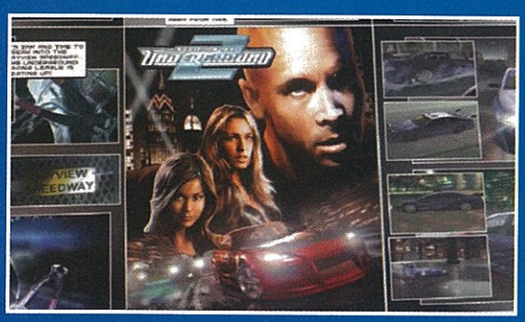
arrecadar dinheiro para investir no *tuning* da viatura numa oficina da especialidade. E, no que diz respeito a esta área, também não faltam novidades em NFSU2. Lojas com componentes modificados é coisa que não falta em Bayview. A Body Shop especializa-se em tudo o que envolva pára-choques, ailerons, espelhos, jantes e outros acessórios de carroçaria. Na Graphics Shop, podemos dar asas à nossa criatividade seleccionando novas cores para o automóvel ou aplicando-lhe dezenas de designs e autocolantes cuja combinação, só por si, já garante horas e horas de pestanas queimadas na garagem. Se quiserem dar um toque mais exótico à viatura, não há nada como dar um saltinho à Car Specialities Shop onde poderão encontrar, por um preço razoável, novos velocímetros, faróis, ruidosos sistemas de som ou aquele néon que há tanto procuravam para tornar o automóvel numa vistosa "árvore de Natal" em quatro rodas. Mas se o vosso objectivo é transformar o carro num aparelho cada vez mais potente, o melhor é visitarem a Performance Shop onde se encontram disponíveis toda uma panóplia de motores, travões, transmissões e sistemas de injecção, entre dezenas de outras peças capazes de transformar uma carroça de bois no último grito da indústria automóvel.

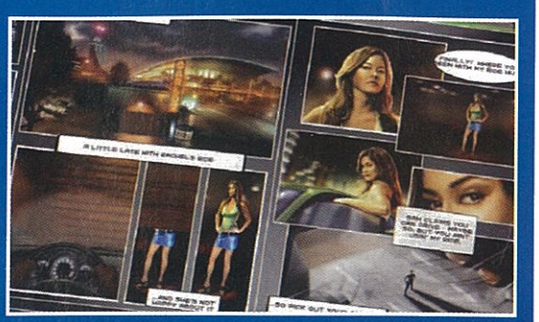
Os jogadores que gostam de levar isto do *tuning* mais a sério vão ficar deliciados com a opção que lhes permite testar o comportamento da viatura em ambiente simulado numa máquina Dyno. Os resultados da telemetria podem ser aproveitados para fazer correcções na configuração mecânica do bólide e o melhor de tudo é que podem ser engendrados diferentes planos de afinações consoante a prova que temos em mente. Para deixar tudo em pratos limpos, até existe a hipótese de dar algumas voltas a uma pista de testes sendo possível pausar a corrida a qualquer momento, proceder a modificações em áreas cirúrgicas e continuar o treino para reavaliar as alterações.

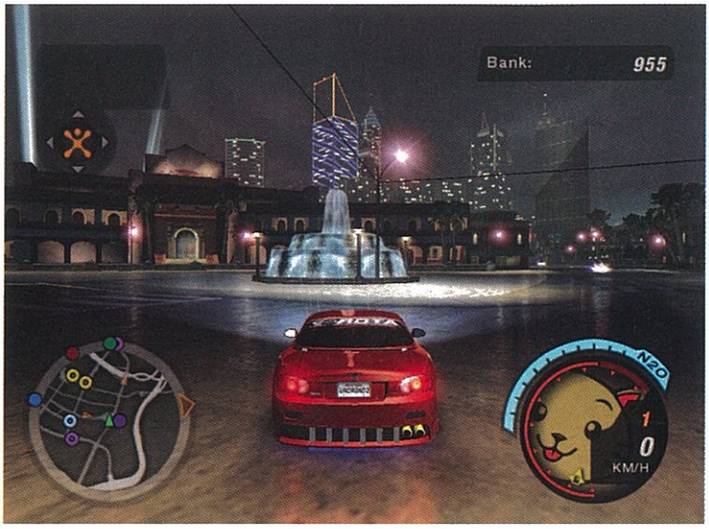
Para além das provas "oficiais", o jogador tem sempre a oportunidade de ganhar algum dinheiro extra envolvendo-se em "picanços" com os inúmeros condutores radicais (assinalados no mapa por setas de cor laranja) que vagueiam pelas estradas de Bayview. O objectivo dos Outruns (o nome de baptismo destes duelos) é deixar o opositor a 300

UM TOQUE DE BANDA DESENHADA

Entre os vários pormenores deliciosos de NFSU2, destaque-se a abordagem adoptada pela equipa da EA Black Box para contar a narrativa do jogo. Em vez dos habituais interlúdios animados em 3D, os autores optaram por construir várias pranchas de banda desenhada cujos principais momentos se sucedem, a um ritmo frenético, no ecrã. Apesar de não ser totalmente original (recorde-se, por exemplo, a série Max Payne e as suas histórias de amor e violência aos quadradinhos), a ideia resulta muito bem e merece todos os elogios por ir contra a moda actualmente vigente no mercado de videojogos.







metros de distância, o mote perfeito para que o caos se instale nas ruas à medida que cada piloto procura iludir o rival atalhando caminhos, entrando a grande velocidade em vielas estreitas, rasgando auto-estradas em sentido contrário, entre outras manobras perigosas. Existem perseguições que se chegam mesmo a prolongar por minutos a fio tal é a persistência dos adversários.
Estes "picanços" ganham uma nova dimensão nas competições para múltiplos jogadores onde vários *street racers* de carne e osso procuram escapar aos seus pares. Refira-se que todos os eventos do modo Carreira se encontram disponíveis para serem desfrutados a solo no modo Quick Race ou na companhia de amigos numa rede local (no PC) ou com o ecrã dividido (nas consolas). Existe ainda a hipótese de correr contra pilotos de todo o mundo através das excelentes provas online. Neste último caso, a EA Black Box trabalhou arduamente para tornar o serviço mais intuitivo, sendo agora possível seleccionar mais rapidamente o tipo de desafio pretendido e pontuar para uma série de diferentes *rankings* que estimulam à participação nas corridas online.
A ausência de danos nos carros é o único grande defeito que se pode apontar a um jogo que, tecnicamente, consegue a proeza de superar o capítulo anterior não só em termos gráficos como também com efeitos sonoros que nos imergem por completo na acção.
A Electronic Arts até conseguiu licenciar uma versão exclusiva do famoso "Riders On The Storm" (dos The Doors), aqui remixada pelo *rapper* Snoop Dogg, para uma banda sonora que conta ainda nas suas fileiras com nomes como os Queens Of The Stone Age, Ministry, Xzibit e Felix Da Housecat. Mais palavras para quê? Need For Speed Underground 2 é o melhor jogo de corridas do ano!

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

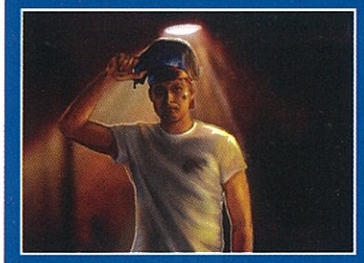
O Grand Theft Auto dos jogos de carros. Fabuloso!

AS PERSONAGENS DE NFSU2

Bayview é uma cidade que nunca dorme. Pelas suas ruas viajam amantes de *street racing* e é nela que iremos estabelecer amizades e rivalidades que mudarão a nossa vida para sempre.

RACHEL

Uma vistosa morena de 27 anos, Rachel é o nosso anjo da guarda desde o início do jogo. Ambiciosa e independente, ela possui imensos contactos no sub mundo do *tuning* de Bayview. Quando começamos a trepar a escada da fama, ela passa a funcionar como uma espécie de agente que nos arranja patrocínios, combina corridas e fornece algumas dicas sobre as melhores lojas de componentes da cidade.

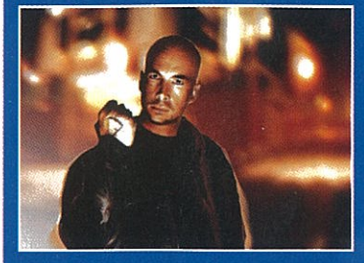


TOMMY

Um mecânico apaixonado pela sua profissão. A sua lealdade é inquestionável e os seus conselhos no bulício da oficina poderão marcar a diferença entre a coroa de glória ou a sarjeta reservada aos perdedores natos.

NIKKI

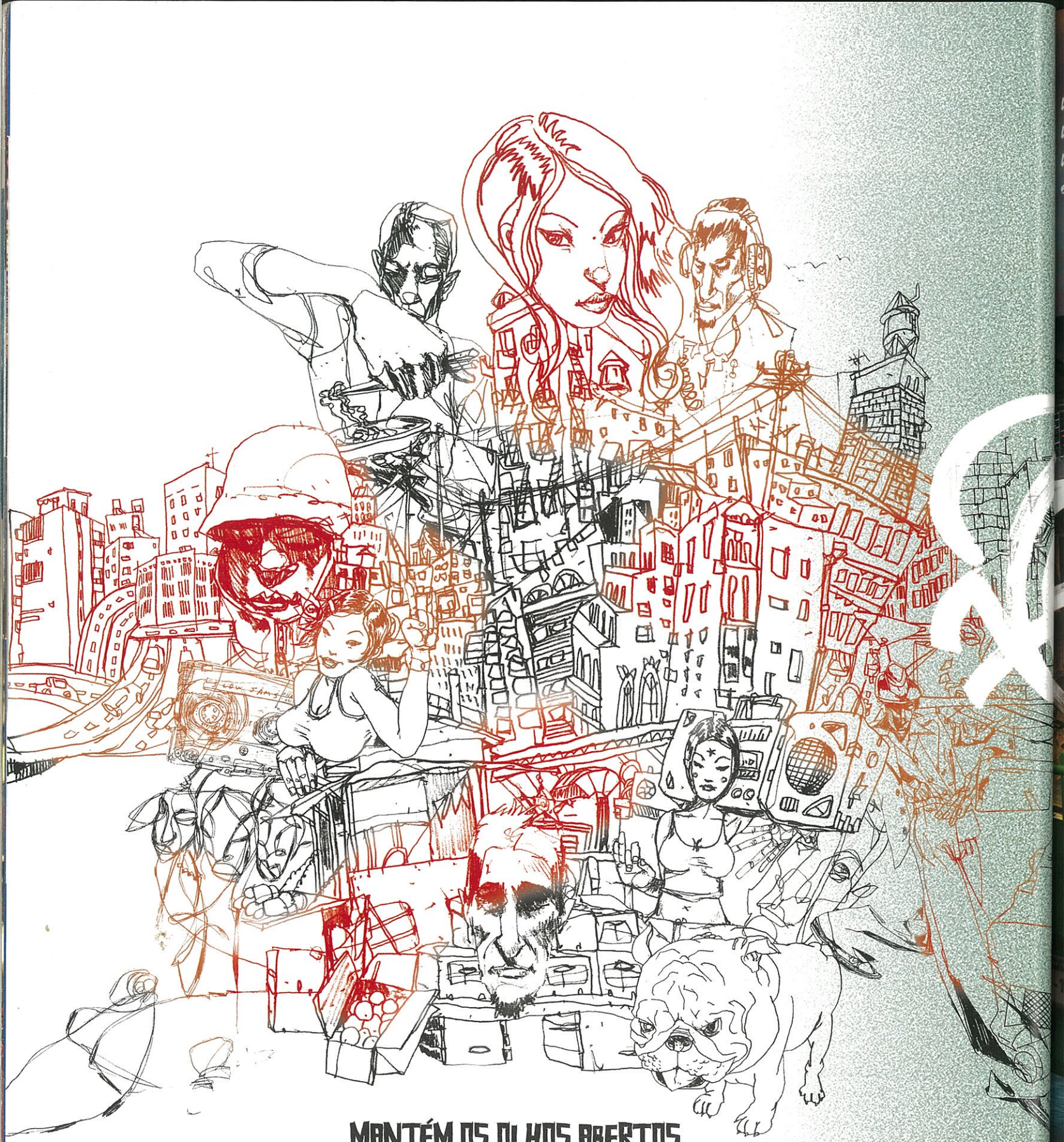
Uma mulher cujos dotes de pilotagem lhe valeram um lugar de destaque nos Street Reapers, o grupo de *street racers* mais famoso de Bayview.
As *más-línguas* dizem que se não fosse tão bonita não estaria no lugar que alcançou mas não há nada como correr contra ela para perceber como os boatos são infundados. O seu charme e forte personalidade vão meter-nos em trabalhos.



CALEB REECE

Líder dos Street Reapers, é uma figura sinistra que não olha a meios para atingir os seus fins. Detesta perder e logicamente não vê com bons olhos a nossa chegada à cidade. As estradas de Bayview vão transformar-se num Inferno quando Caleb perceber que deixou de ser o melhor piloto da região.

Jorge Vieira



MANTÉM OS OLHOS ABERTOS
E O PÉ NO ACELERADOR.

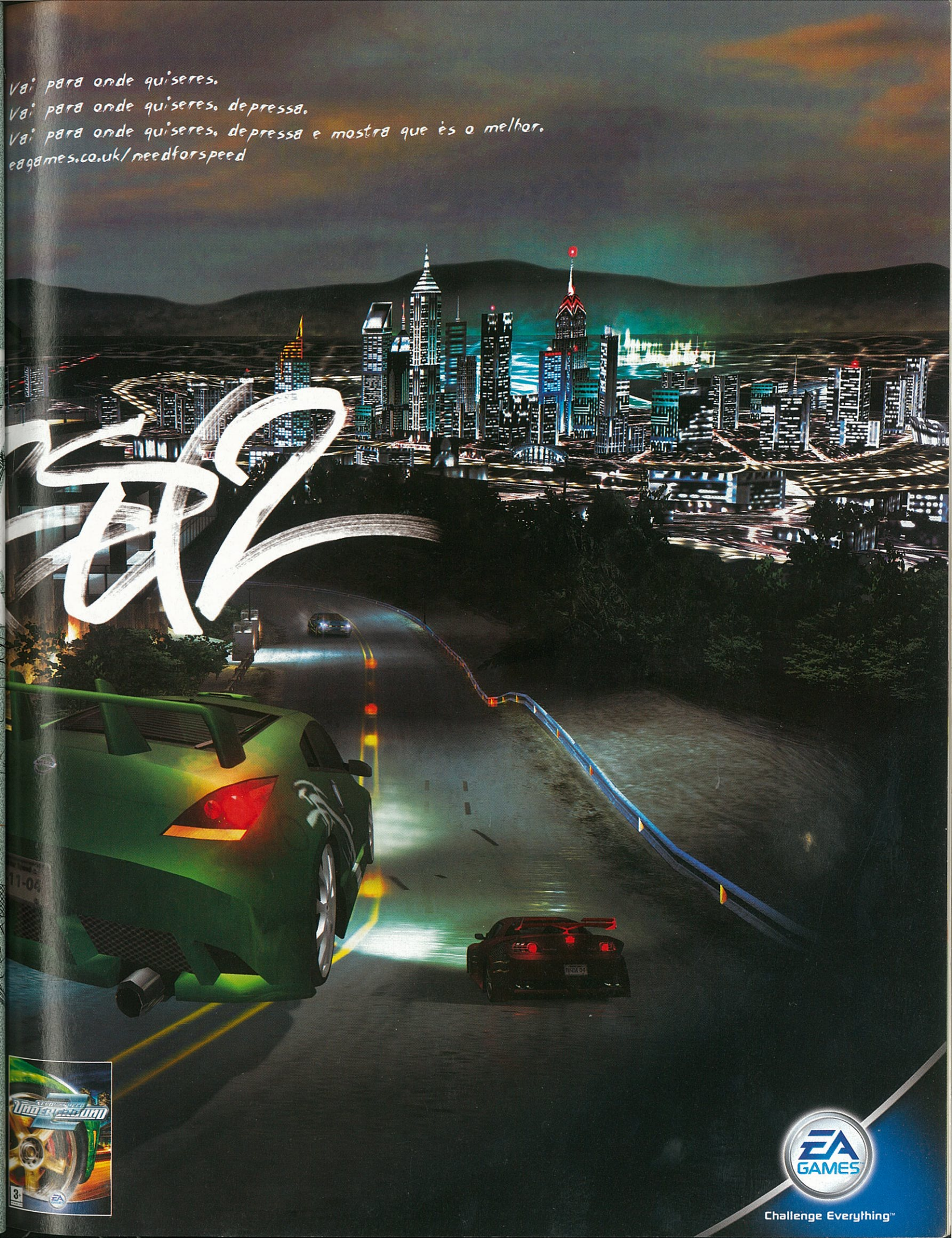
3+
www.pegi.info

Para jogar online necessita de uma LIGAÇÃO À INTERNET. O jogo online na PlayStation 2 requer uma Ligação à Internet, Placa de Rede (para PlayStation 2) e Memory Card (Cartão de Memória) (8MB) (para PlayStation2) (cada um é vendido separadamente). O jogo online poderá não estar disponível para todas as plataformas. Para saber mais detalhes, consulte a embalagem do produto.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, o logotipo EA GAMES e Need for Speed são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. Mazda RX-8 utilizado com a aprovação da Mazda Motor Corporation. "NISSAN" e os nomes, emblemas, marcas e designs de todos os produtos NISSAN são marcas comerciais ou direitos de propriedade intelectual da NISSAN MOTOR CO., LTD. e são utilizados sob licença pela Electronic Arts. "PlayStation" e o logotipo "PS" Family são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. O ícone Online e uma marca comercial registada da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, o logotipo Live e os logotipos Xbox são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países e são utilizados sob licença da Microsoft. NINTENDO GAMECUBE E O LOGOTIPO NINTENDO GAMECUBE SÃO MARCAS COMERCIAIS DA NINTENDO. EA GAMES™ é uma marca comercial da Electronic Arts™. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

XBOX · XBOX LIVE · PlayStation 2 · PC CD · GAME BOY ADVANCE · MOBILE VERSION

Vai para onde quiseres.
Vai para onde quiseres, depressa.
Vai para onde quiseres, depressa e mostra que és o melhor.
eagames.co.uk/needforspeed



Mortal Kombat: Deception

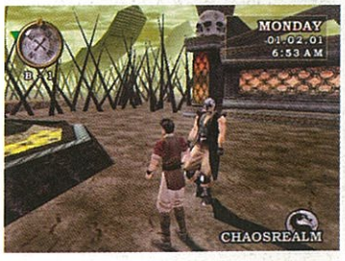
Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Midway**
Editora: **Midway**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

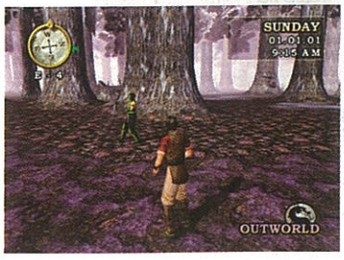
SITES RELACIONADOS
www.mortalkombat.com
www.midway.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/xbox/data/919923.html
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/919922.html

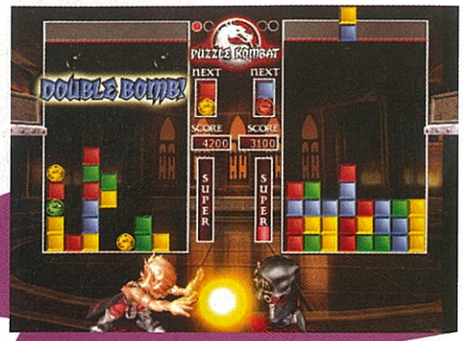
DÈJÁ VU

Cada vez que é lançado um novo Mortal Kombat estende-se um tapete vermelho, não de tecido nobre, mas de sangue espesso.
Ao longo de 12 anos o polémico jogo da Midway tem injectado doses massivas de *gore* no mercado, suscitando polémicas, afrontando mentalidades e, claro, proporcionando divertimento a muitos. Quando nasceu, a sua presença nos salões de jogos fazia-se sentir por uma banda sonora original, pelos berros e frases emblemáticas e pelas personagens 2D, de imagem e movimentos capturados, que soltavam litros de sangue a cada sádico golpe. Este culto do *gore*, com sons e movimentos a condizer, é religiosamente preservado em Deception.
No seu cerne, Mortal Kombat: Deception está praticamente igual ao anterior capítulo da série, **Deadly Aliance**.
No fundo, o que a Midway oferece é quase uma reedição desse jogo, agora com duelos online, algumas personagens e arenas diferentes, uma aventura e novos mini-jogos. A estética, a tecnologia e, mais importante, a mecânica dos combates permanecem intocadas.
Juntamente com os lutadores de **Street Fighter**, as personagens de Mortal Kombat são por muitos consideradas como as mais carismáticas dento do género *beat'em up*. Deception conta com uma boa porção das personagens do jogo original – Scorpion, Sub Zero, Raiden, Liu Kang e Tanya – num total de 24 personagens, metade das quais acessíveis à partida. Todos eles têm dois estilos de luta corpo a corpo e um estilo com armas brancas. Dentro de cada estilo existem uma série de golpes simples e combinações (*combos*) de dificuldade mediana. A novidade é um tipo de *combos* que permite trocar automaticamente de estilo de luta, e a existência de dois golpes de execução (Fatality) por personagem. Outra inovação são as armadilhas de morte. Agora, quase todas as arenas de combate têm, para além de várias subsecções, um local ou engenho que mata instantaneamente o jogador que para lá seja empurrado. Será quase escusado lembrar





MESA-REDONDA



que todas estas engenhocas são espalhafatosamente sádicas. A tecnologia e sentido estético que articulam as personagens, mecânica e ambientes descritos são praticamente irrepreensíveis, tornando o jogo num meio-termo entre a resposta instantânea aos comandos do sistema de combate de **Tekken**, a graciosidade de **Dead or Alive** e a envergadura e poder de choque das personagens de **Soul Calibur**. Um meio-termo bem mais violento, isto é.

Nos principais modos de jogo continuam a faltar combates em equipa, seja em simultâneo na mesma arena ou modo Tag Team – os jogadores seleccionam um grupo de lutadores que controlam alternadamente. O modo "Tag Team", de resto, está desaparecido da série desde **Mortal Kombat 4**. Restam assim os duelos contra as personagens controladas por uma inteligência artificial de dificuldade crescente, em modo Arcade; e contra outros jogadores no modo Versus, sendo agora possível que os adversários humanos não estejam no mesmo espaço físico, já que os combates podem ser online. Há ainda o sempre apreciado modo Practice onde se pode calmamente treinar as *combos* contra uma personagem que faz de saco de pancada.

A aventura na terceira pessoa do modo Konquest, já presente em Deadly Aliance, foi bastante melhorada, mas continua longe da qualidade de jogos homólogos. Aqui propõe-se ao jogador que acompanhe os feitos de Shujinko (personagem desbloqueada no fim da aventura) desde a juventude até à velhice. Dialogar, combater, cumprir demandas e viajar por diversos reinos confrontando as personagens do jogo são o que ocorre nesta longa aventura. Fica a sensação de que este poderá vir a ser o futuro da série.

Quanto aos mini-jogos, são dois. Puzzle Kombat é uma variante pouco atraente de **Tetris**, animada em rodapé por versões cartoonescas das personagens. Já Kombat Chess alia uma variante de xadrez à resolução dos conflitos em formato de *beat'em up*: as peças resolvem literalmente os confrontos à pancada, em tempo real, em pleno tabuleiro. Este modo, inspirado em **Archon**, é especialmente interessante quando jogado a dois, já que a inteligência artificial apresenta um desafio exageradamente fácil.

Como não podia deixar de acontecer, Deception tem largas centenas de desbloqueáveis que se dividem por músicas, vídeos, personagens, fatos, arenas, *artworks* e até biografias alternativas. A esmagadora maioria destes bónus requer que o jogador "pague" por eles. Isto é duplamente frustrante para quem apenas quer jogar um *beat'em up* com todas as personagens, pois o jogador nunca sabe o que está a comprar e é quase obrigado a jogar no modo Konquest, pois é lá que se ganha mais "dinheiro".

Para concluir, urge colocar Deception em perspectiva. Para quem não jogou Mortal Kombat: Deadly Alliance, este será um jogo digno de ser classificado com selo Recomendado: o grafismo e animações, num espaço totalmente em 3D, são bastante apelativos e fluidos; os combates têm um bom ritmo mas reservam tempo para que haja alguma "ciência"; e o sentido estético com violência explícita mantém-se fiel às origens. Contudo, Deadly Aliance existe, foi jogado por muitos, e esses ficarão com a sensação de parca inovação.

Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

É um excelente jogo de luta, mas em pouco difere do seu antecessor.

MESA-REDONDA

As sete vidas de Mortal Kombat

Quando pensávamos que a imaginação da equipa liderada por Ed Boon (um dos autores originais de Mortal Kombat) já se tinha esgotado, eis um novo capítulo que prova que se pode insuflar muito mais vida numa produção deste género para além da simples pancadaria.
Muitos fãs ponderarão a compra de Deception nem que seja pelo simples facto de ser o primeiro jogo de artes marciais que suporta combates, em tempo real, através da Internet. Mas aquilo que me verdadeiramente surpreendeu (eu que, confesso, nem sou especial adepto desta série) foi o autêntico caldeirão de provas colocadas à disposição dos jogadores. A aventura na terceira pessoa é uma viagem que permite conhecer as origens e histórias das inúmeras personagens. O jogo de puzzles inspirado em Tetris diverte quanto baste e o Chess Kombat promove um cruzamento impensável entre xadrez e traulitada. A expressão anglo-saxónica "*value for money*" ganha novo sentido quando pensamos na quantidade de brindes e modos de jogo reunidos neste Deception. Há editoras que teimam em lançar versões anuais do mesmo produto retocado, aqui e acolá, com uma nova funcionalidade. A Midway não guardou trunfos na manga e ofereceu-nos tudo o que podia de uma só vez. Só por isso, já merece o nosso aplauso.

Jorge Vieira

Novidade vs. Decepção

Embora seja senso comum que o estilo de jogo popularizado pelo incontornável Street Fighter já está mais morto que vivo, a Midway não desiste e edita Mortal Kombat: Deception. É seguro dizer que Deception é mais um pacote de extras do que propriamente uma sequela. Essa parece aliás ser a única maneira que a editora Midway encontrou para compensar (disfarçar?) a inexistência de reais novidades.
Apesar da dupla imagem/som estar impressionante e as animações das personagens serem fantásticas, a velhinha fórmula "vitória ao melhor de três" parece já não ter mesmo reformulação possível. O mesmo em relação às *combos*: quem quer decorar dezenas de combinações de teclas por personagem? Valem os extras. Quem pensava que o xadrez era um jogo para intelectuais desengane-se. Não basta ser um aspirante a Kasparov. O jogo do tabuleiro quadriculado tem sumo suficiente para viciar qualquer um por longos períodos de tempo. Para se chegar ao almejado xeque-mate será necessário conhecer bem os atributos de cada guerreiro e suar...muito. A variante de Tetris, intitulada aqui de Puzzle, é também interessante, mas sofre do mesmo mal que todos os imitadores de Tetris: não é o Tetris original. O mundo de Mortal Kombat tem enorme potencial. Por cá manterei os dedos cruzados na esperança que o próximo seja a revolução que a série merece.

Gonçalo Brito

O Destino Nunca É Definitivo

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

DISPONÍVEL A 02 DE DEZEMBRO

16+
www.pegi.info

PlayStation 2

XBOX

XBOX LIVE

PC CD-ROM

ECOFILMES

UBISOFT

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN™

"Um dos grandes jogos deste Natal"
Maxi Consolas

"Prince tem tudo para continuar a ser o rei das aventuras"
PSM2

"Mistura perfeita entre acção frenética e aventura"
BGamer

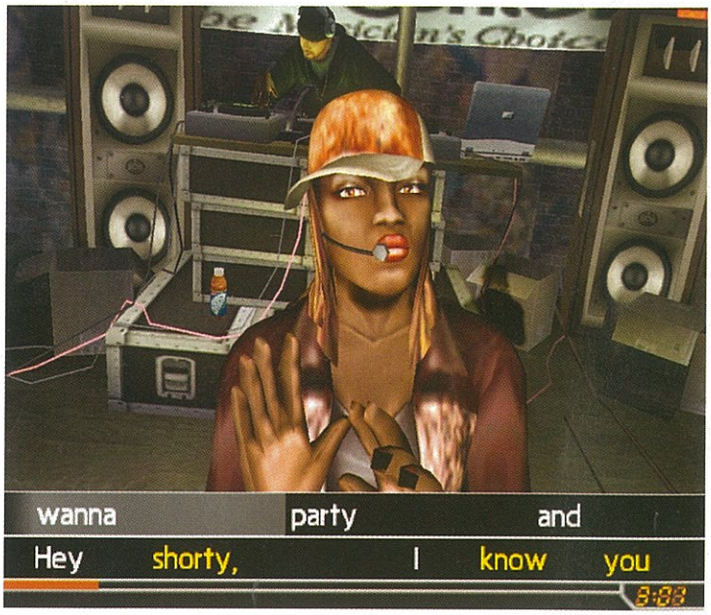
"Esperem até ver os novos finishing moves. São de meter inveja a qualquer blockbuster de acção"
Oficial Xbox

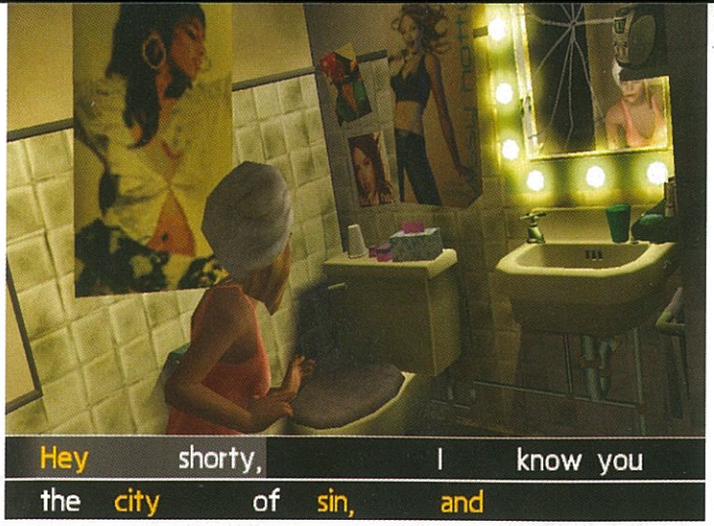
Define o teu estilo de combate e utiliza o teu ambiente livremente. Domina 30 combos diferentes e 40 ataques especiais utilizando 5 classes distintas de armas.

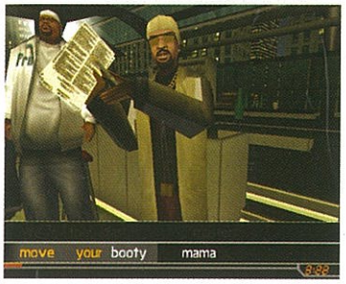
Desfruta de aventuras épicas durante horas a fio e viaja até ao Passado para sobreviveres aos mistérios mortais que o Presente guarda para ti.

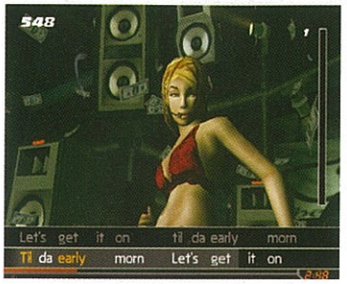
Utiliza a tua agilidade superior e desafia a gravidade para escapares às armadilhas letais e derrotares inimigos implacáveis.

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.



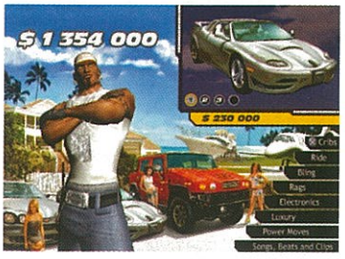






Get On Da Mic

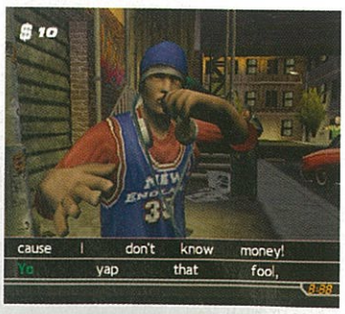
HIP-HOP-KE



Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Casual**
Autor: **A2 / Highway Productions**
Editora: **Eidos Interactive**
Distribuidora: **Ecofilmes (Tel.: 256 836 273)**

SITES RELACIONADOS
www.getondamic.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/920664.html

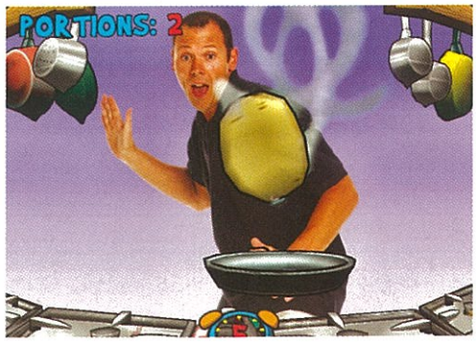


Ou karaoke hip-hop. Get On Da Mic é um jogo de karaoke com perto de 50 canções hip-hop, algumas das quais eu nem sequer conheço – ou porque passo tempo a menos nos canais de música ou porque fazem parte do domínio dos conhecedores exclusivo do género. Sinceramente, não sei qual das hipóteses se aplica porque realmente a MTV não é o meu canal preferido, mas espero que a maioria dos jogadores conheça – e bem – as faixas propostas, senão vai ser muito, mas muito difícil acompanhar o jogo.
"E porquê?" – perguntam-se vocês. "Porque estará ela a fazer um bicho-de-sete-cabeças disto? Só porque tem músicas de hip-hop em vez do pop rock comercial do costume?" Não, não é isso. A questão é que, ao contrário de **SingStar**, do seu sucessor **SingStar Party** (igualmente analisado nesta edição) e restantes karaokes convencionais, Get On Da Mic pressupõe um conhecimento minucioso do tempo e do tom em que as músicas são cantadas, uma vez que a única coisa que nos fornece – e mal – é a letra. Os gráficos são muito giros, com cenários e personagens bem desenhadas que nos representam ao longo do nosso percurso desde cantar na casa-de-banho, passando pelos bares da moda até nos tornarmos grandes estrelas. O pessoal da AM2 e da Highway 1 Productions não quis ter a vida facilitada pela utilização dos telediscos das músicas. Vale a pena apreciar os diferentes rostos no meio da multidão e o nosso protagonista a actuar em grande estilo e no entanto... De pouco me serve que isto seja bonitinho se não consigo jogar. Ainda por cima, agora que reparo melhor nos movimentos da minha miúda, ela começa a parecer-me aquela gente sem noção de ritmo que se mexe desordenadamente, independentemente da música que está a tocar. Não se pode dançar hip-hop ao ritmo da valsa, nem vice-versa, mas não vou implicar muito com isso, pois o jogo é de canto e não de dança. O que me preocupa mesmo é não haver nenhuma indicação do tempo e tom e as letras estarem confinadas a uma barra minúscula com duas linhas de texto na parte de baixo do ecrã, que são coloridas a cinzento claro à medida que as palavras devem ser cantadas. Quando as músicas são rápidas, o que, ainda por cima, até é uma característica do hip-hop, só vemos aquelas letras pequeninas a desaparecer e as duas linhas a mudarem de sítio a uma velocidade tal que damos por nós a ler a de cima em vez da de baixo, atrapalhamo-nos, saltamos tudo, começamos a balbuciar... É uma grande frustração! Mas foi assim que descobri que afinal não preciso de cantar como deve ser para me tornar uma estrela. Se fizer "hmm, hmm, hmm" nos sítios certos, vou ganhar dinheiro suficiente para comprar umas coisas giras, se bem que vou demorar algum tempo a ter tantos carros quanto a Missy Elliot. Se os meus murmúrios forem minimamente aceitáveis, posso conhecer agentes e produtores e conseguir um contrato para gravar um disco. Nem sequer faz mal estar com um pneuzinho porque actualmente os telediscos são todos retocados digitalmente! E assim enganei o jogo durante algum tempo até perceber que não me estava a divertir nada. É pena, porque a selecção musical é interessante e, bem feito, Get On Da Mic seria uma excelente alternativa aos jogos de karaoke de *popalhada* habituais.

Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Boa ideia, selecção musical interessante, má implementação. Simplesmente, não é "cantável".

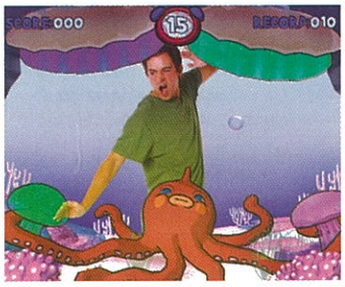


EyeToy Play 2

Câmara, acção!

É giro, é diferente e promove a boa forma. Esqueçam estar sentados a tarde toda com um comando na mão. Levantem-se, enquadrem-se e preparem-se para mexer o corpinho com esta nova série de jogos para o Eye Toy. Play 2 é a sequela do primeiro título e conta com alguns regressos e algumas novidades. Pelo meio, há propostas que seguem a mesma fórmula base e que, embora pareçam razoavelmente diferentes à primeira vista, em breve se revelam repetitivas e nos fazem perceber que o alinhamento de 12 jogos não é tão diversificado quanto isso. Sendo um *party game* dirigido principalmente aos mais novos – embora nada impeça uns adultos mais entusiasmados de se juntarem a eles ou fazerem a sua própria festa depois de os miúdos irem dormir –, Play 2 é beneficiado pelo facto de ser falado em português. É bom ver que cada vez mais títulos começam a considerar a nossa língua e é particularmente satisfatório que a variante escolhida seja mesmo a nacional em vez da brasileira. O facto de o jogo ter sido desenvolvido pelos estúdios londrinos da Sony terá certamente pesado nessa decisão, conferindo-lhe uma perspectiva mais eurocêntrica.

Apesar de a vozinha do boneco apresentador – um cruzamento entre o Gil e o Gasparzinho, o fantasminha camarada – ser irritante demais para o meu gosto, penso que os miúdos poderão achar graça à forma de falar de desenho animado. É ele quem descreve os jogos e acompanha o jogador ao longo do processo de selecção, e embora não sirva rigorosamente para nada em termos práticos, é uma presença bem-vinda pois contribui para a sensação de interacção com o jogo. Colocada a câmara em cima da TV e alinhados no nosso posto de comando, não precisamos de mais nada além do nosso próprio corpo. Basta usar as mãos - ou os pés, se forem acrobatas e estiverem para aí virados – para percorrer as opções, seleccioná-las e começar a jogar. As propostas são: Agente Secreto, Ténis de Mesa, Rebentar Bolhas, Percursão, Monkey Bars, Kung 2, Knockout, Home Run, Guitarra, Goal Attack, Cozinheiro e Bricolagem e existem ainda opções Motioncam (Bilhar e Pintar), Colourcam (Lutador Citrino e Bruxo) e Jogos Eye Toy Cameo (Cabeça Mola e Cabeça Junta) na Playroom. Alguns dos jogos principais encontram-se divididos em mini-jogos com diferentes cenários e objectos, embora partilhando o mesmo objectivo – em Agente Secreto, por exemplo, podemos apanhar chaves, desactivar alarmes ou accionar fechaduras, mas a ideia é sempre abanar a mão em cima dos objectos e evitar as câmaras ou holofotes de vigilância. Ténis de Mesa e Home Run propõem basicamente a mesma coisa, embora sob o pretexto de desportos diferentes e o mesmo se aplica a Cozinheiro e Bricolagem, nos quais temos de "arrastar" objectos. Diverti-me muito com Kung 2 e Knockout porque é sempre bom dar uns socos e pontapés num ninja ou num boxeur no fim de um longo dia e tenho a certeza que Goal Attack será dos mais jogados. Problemas, tive alguns por ter uma sala com uma iluminação fraca, o que me prejudicou um pouco em Rebentar Bolhas e Monkey Bars e impossibilitou completamente o reconhecimento de cores na opção Colourcam. De resto, havendo luz, muita energia e, de preferência, dois ou três amigos com quem fazer figuras ridículas em frente à televisão, Play 2 tem tudo para fazer sucesso este Natal.



Erica Cunha e Alves

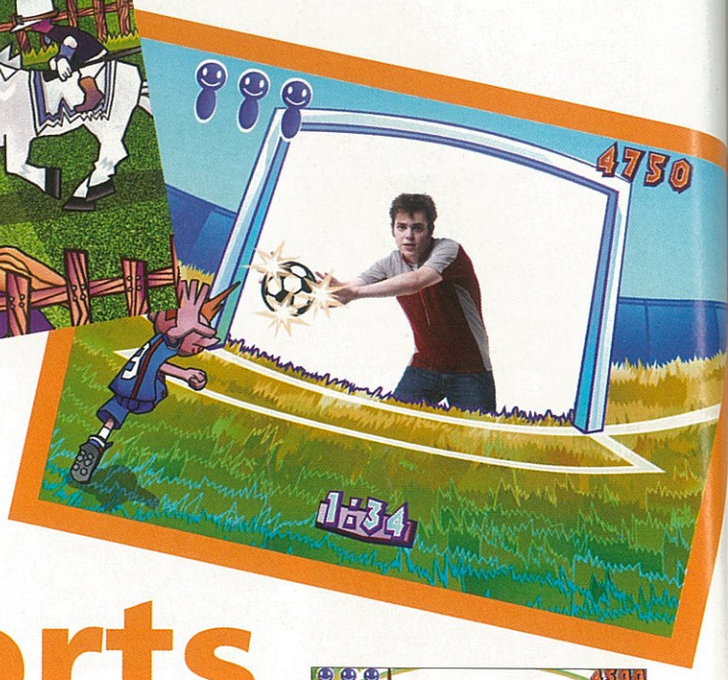
CLASSIFICAÇÃO

Ocasionalmente repetitivo, mas divertido, principalmente em grupo. A localização em português é um bónus.

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Casual**
Autor: **Sony Studios London**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal (Tel.: 707 232 310)**

SITES RELACIONADOS
www.eyetoy.com/portuguese/index.html

TRUQUES E DICAS
N.D.

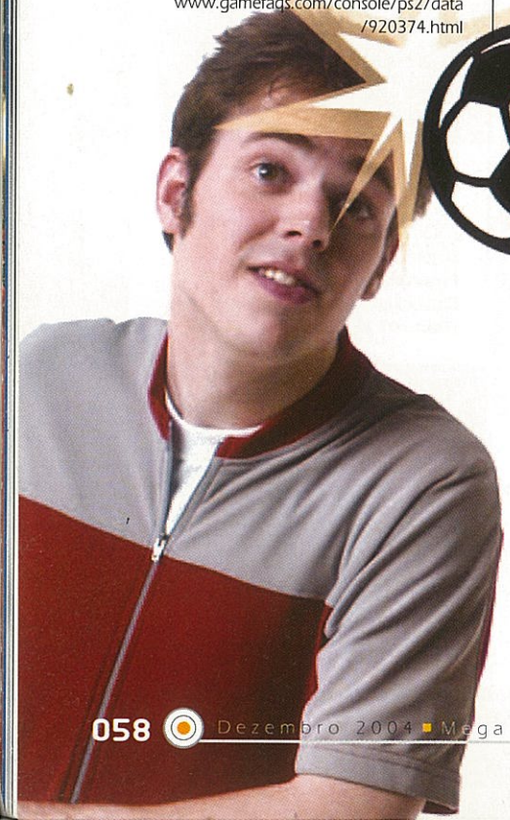


U-Move SuperSports

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Casual**
Autor: **Konami**
Editora: **Konami**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
http://uk.konami-europe.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/920374.html



Toca a mexer

Demorou algum tempo, mas o potencial do Eye Toy começa finalmente a ser reconhecido. U-Move SuperSports é a primeira proposta da Konami para a câmara maluca da Sony e, como o nome indica, é composto por uma série de jogos desportivos para jogar com a cabeça, tronco e membros.

O Futebol é a modalidade de destaque, dominando dez dos 15 jogos, restando apenas cinco para o Golfe, Rugby, Basebol, Curling e Corridas de Cavalos (um para cada). Esta divisão poderia originar razões de queixa se Portugal não fosse uma nação futebolística, mas assim sendo, creio que poucos se irão importar com a escassez de variedade e muitos até prefeririam que o U-Move fosse SuperFootball em vez de SuperSports. No entanto, como o título é este último, não posso deixar de dizer que me senti um pouco defraudada, mesmo admitindo que Jockey (o jogo de Corridas de Cavalos), está tão mal concebido que não consegui entender-me com ele, Batting Frenzy (Basebol) é banal, Sweep Sweep Curling não é a minha ideia de diversão e Hole-in-One é uma incursão decepcionante no mundo do golfe. Pelo menos, as placagens de Rugby Clash são divertidas, senão ficaríamos mesmo limitados às opções de Futebol. Algumas delas são básicas e falam por si mesmas, como Perfect Goalie, Yellow Card, Dribbling e Corner Kick, mas há também algumas surpresas, na forma de Ball Tossing Aliens e Short Pass Training (duas divertidas oportunidades de jogar com extraterrestres), Space Breakout (um clássico de derrubar paredes), Heading Adventures (brincadeiras com a bola a caminho da escola), Trapping Practice (um desafio de "bola ao alvo", com bombas pelo meio), e Sling Shot (flippers com uma bola de futebol).

Como se pode verificar pelas descrições, apesar de estarem todos relacionados com futebol, os jogos são variados, o que significa que ninguém se irá aborrecer, certo? Sim, mas o facto de alguns terem uma jogabilidade que deixa um pouco a desejar encurta a lista de opções ou, pelo menos, minimiza o divertimento, dependendo do nível de obstinação do jogador em causa. Eu cá nestas coisas acuso logo a minha falta de paciência – tento uma, duas, três vezes e quando tenho a certeza absoluta que não é burrice minha, farto-me, digo *bye bye* e ignoro-os para todo o sempre. É claro que posso ser suspeita por ter tanta variedade ao meu dispor e que isso também me torna mais exigente, mas alguns destes jogos estão simplesmente mal concebidos e outros são disparatados demais.

Os extras de Art Studio acrescentam mais algumas possibilidades de diversão com Lawn Mower, Picture Frame, Whack a Mole e Bouncing Baby – embora também aqui se aplique o que disse na frase anterior.

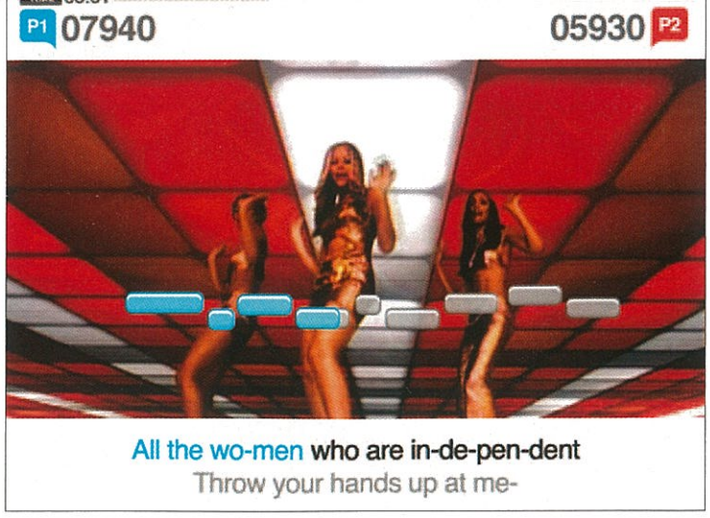
O balanço final é positivo.

É bom ver mais jogos para o Eye Toy e, com o tempo, a qualidade só poderá melhorar.

Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Jogos para o Eye Toy com uma temática desportiva. A componente movimento/anti-banhas vem mesmo a calhar para o Natal.

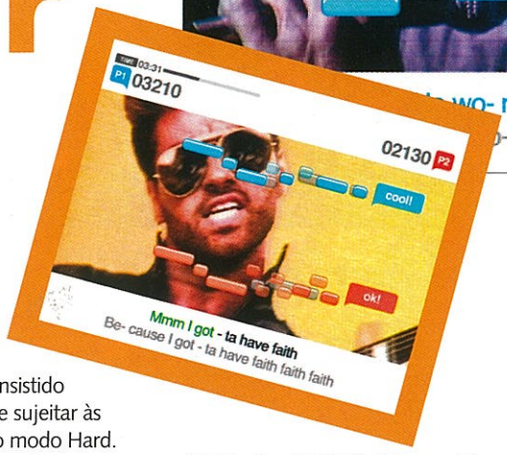


SingStar Party

CANTAREI...

... Até que a voz me doa ou me mandem calar. Quando recebi o primeiro SingStar, há cerca de seis meses, apostava na segunda hipótese, mas depois de todas aquelas cantorias tornei-me mais confiante. Há dias em que acho que até sei cantar. É claro que não sou nenhuma diva, mas tenho talento suficiente para interpretar Kylie Minogue ("I Should Be So Lucky"), Spice Girls ("Who Do You Think You Are"), Tiffany ("I Think We're Alone Now"), Cyndi Lauper ("Girls Just Wanna Have Fun") e nem me saí mal na minha segunda tentativa de imitar o tom sofrido da Pink ("Just Like Pill"). Estou muito contente porque ninguém me mandou calar e o jogo até disse que me portei bem. Tive prestações menos boas em temas mais exigentes, mas no geral, a experiência foi óptima – principalmente por ter admitido rapidamente as minhas limitações e não ter insistido na humilhação de me sujeitar às críticas mais duras do modo Hard. Mais do que uma sequela com novas músicas para cantar, SingStar Party opta por uma abordagem mais colectiva do que individual.

O modo de carreira Star Maker foi abandonado e a ênfase está agora nas opções para múltiplos jogadores que, tal como o nome indica, prometem dar vida a qualquer festa. Party permite a participação de até oito jogadores em Pass The Mic, Battle e Duet. Continua a haver a possibilidade de cantar a solo, mas isso funciona mais como treino para o grande concurso de karaoke do que como opção para levar a sério, uma vez que sem uma progressão se torna um pouco vazia de significado. A existência de um modo Freestyle permite soltar a voz sem quaisquer pudores, pois nem nos sujeita a uma avaliação, mas pareceu-me um pouco redundante – talvez por eu ter uma natureza competitiva e gostar de ver os meus méritos reconhecidos. A nova lista de 30 temas é bastante ecléctica. Além das faixas das artistas já mencionadas, inclui "Fallin" (Alicia Keys), "Solid" (Ashford & Simpson), "Ain't No Sunshine" (Bill Withers), "Hit 'Em Up Style" (Blu Cantrell), "No Woman No Cry" (Bob Marley), "Video Killed The Radio Star" (Buggles), "Year 3000" (Busted), "Survivor" (Destiny's Child), "White Flag" (Dido), "Hungry Like The Wolf" (Duran Duran), "Don't Go Breaking My Heart" (Elton John & Kiki Dee), "Way Down" (Elvis), "Take Me Out" (Franz Ferdinand), "Faith" (George Michael), "Cosmic Girl" (Jamiroquai), "Real Things" (Javine), "Tutti Frutti" (Little Richard), "This Love" (Maroon5), "Single" (Natasha Bedingfield), "Take Your Mamma" (Scissor Sisters), "I Got You Babe" (Sonny & Cher), "Gold" (Spandau Ballet), "A Little Time" (The Beautiful South), "Build Me Up Buttercup" (The Foundations) e "Every Breath You Take" (The Police). A estas, podem ainda juntar-se as do primeiro SingStar, que depois de incorporadas, podem ser interpretadas nos novos modos de jogo, o que para todos os efeitos duplica as opções. SingStar Party está ligeiramente mais apresentável do que o primeiro, com menus mais atractivos, mas de resto mantém-se fiel à fórmula base – obedecendo à máxima "se está bom, não mexam". A compatibilidade com a câmara Eye Toy é a maior novidade, permitindo um novo nível de personalização que embora, totalmente desnecessário em termos práticos, tem a sua graça.



Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Casual**
Autor: **Sony Studios London**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal**
(Tel.: 707 202 310)

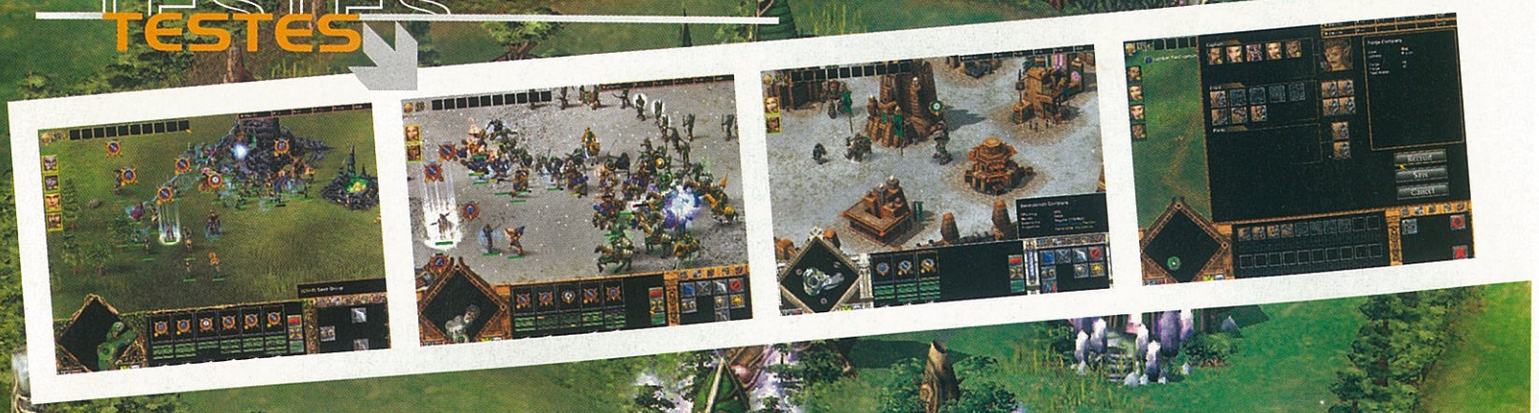
SITES RELACIONADOS
http://pt.playstation.com/games/gamesinfo04_game.jhtml?localeTitleId=1059302&linktype=RCNF

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/922051.html

Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Mais 30 músicas para somar às 29 do primeiro e maior ênfase nas opções para múltiplos jogadores.



Kohan II: Kings of War

Mortíferos Imortais

A raça imortal Kohan está de volta ao PC. Kohan II: Kings Of War (KW) escolhe mais uma vez a pitoresca terra de Khaldun para palco de confrontos entra a Luz e a Sombra, oferecendo um bestiário de oito raças que se dividem em partes iguais por ambos. Na edição passada da Mega Score referíamos, numa outra análise, que **Codename: Panzers** deixava para trás a estafada fórmula do "constrói base, esmaga o inimigo, passa ao cenário seguinte e faz tudo de novo". KW insiste no inverso. Todos os cenários começam invariavelmente pela tarefa de estabelecer uma base, edificar estruturas, efectuar os respectivos upgrades e recolher ilimitados recursos naturais que, pela sua escassez, tornam esta faina lenta e aborrecida. Os interlúdios cinematográficos que se sucedem entre níveis contam uma história cansada, igual a tantas outras (des)inspiradas n'"O Senhor dos Anéis", famosa obra de J.R.R. Tolkien. A interface gráfica ocupa desnecessariamente uma enorme fatia do ecrã e conta mesmo com funções inúteis. Exemplo disso é o submenu referente à gestão política, cujo papel se resume à prestação de tributo a facções obrigatoriamente aliadas e que, logo, não carecem dessas oferendas...

Após um fastidioso período dedicado aos assuntos do reino (leia-se micro-gestão), KW tenta, sem sucesso, ser melhor nos combates épicos que propõe.

O número considerável de guerreiros no ecrã gera incómodas desacelerações na animação, até mesmo em resoluções mais baixas. Apesar de tudo, KW conta com um invulgarmente afinado *pathfinding*; (capacidade das unidades encontrarem o melhor percurso no terreno) e um excelente editor de mapas que, pela sua simplicidade, vicia até o jogador mais casual.

A intuitiva mecânica de jogo mostra a vontade da equipa criadora em tornar o género numa experiência mais acessível. Veja-se, por exemplo, como um pequeno grupo de trabalhadores dá facilmente conta de todos os recados do reino. As unidades militares são também elas recrutadas em pequenos grupos, sendo mesmo possível configurá-las. Basta escolher um líder, uma frente de ataque, dois flanqueadores, dois assistentes de retaguarda e passamos a contar com um esquadrão mortífero.

De uma maneira geral, KW é uma obra de contrastes. Se por um lado contém bons argumentos, por outro deita tudo a perder deixando-se levar pelo mais comum dos pecados mortais: a preguiça. Até a componente para múltiplos jogadores atesta isso mesmo, oferecendo apenas dois modos de jogo – "equipa contra equipa" ou "todos contra todos" – que não despertam mais do que sonolência. No final, fica a sensação que o pior inimigo dos nobres Kohan não é a Sombra, mas sim os seus próprios criadores.

Gonçalo Brito

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Timegate Studios**
Editora: **Take 2**
Distribuidora: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)

SITES RELACIONADOS
www.timegatestudios.com/kow

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/DOSWIN/blkohan2.htm

CLASSIFICAÇÃO

Mais um jogo de estratégia com alguns elementos interessantes, mas altamente repetitivo.

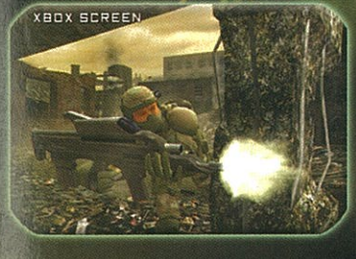
TOM CLANCY'S

ALGUNS *GHOSTS** SÃO DO OUTRO MUNDO

OUTROS ENVIAM-TE PARA LÁ.

GHOST RECON 2

* FANTASMAS



26 de NOVEMBRO

www.ghostrecon.com

12+ www.pegi.info

XBOX LIVE

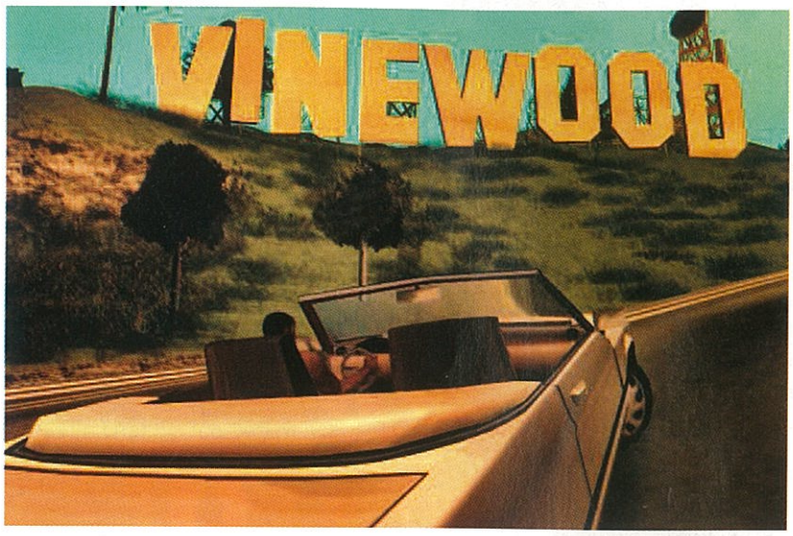
XBOX

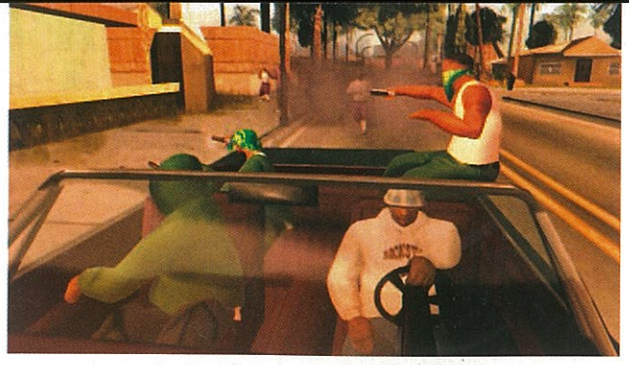
PlayStation 2

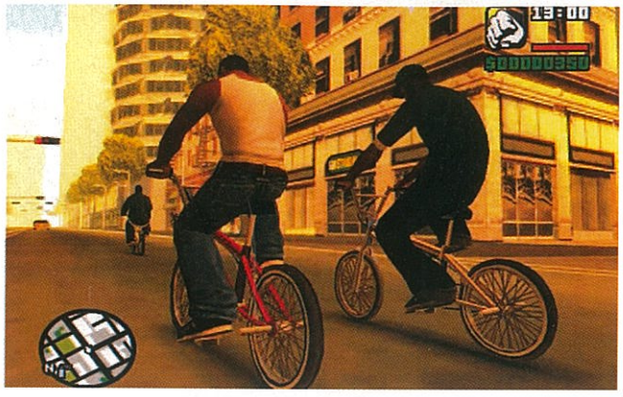
ECOFILMES

UBISOFT

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.
"PS" and "Playstation ®2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.







Gran Theft Auto: San Andreas

CALIFORNICATION

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Rockstar North**
Editora: **Take 2**
Distribuidora: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)

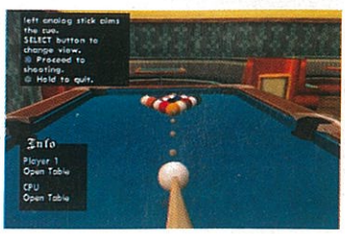
SITES RELACIONADOS
www.rockstargames.com/sanandreas/
www.rockstarnorth.com
www.take2games.com/?p=games&title=gtasa

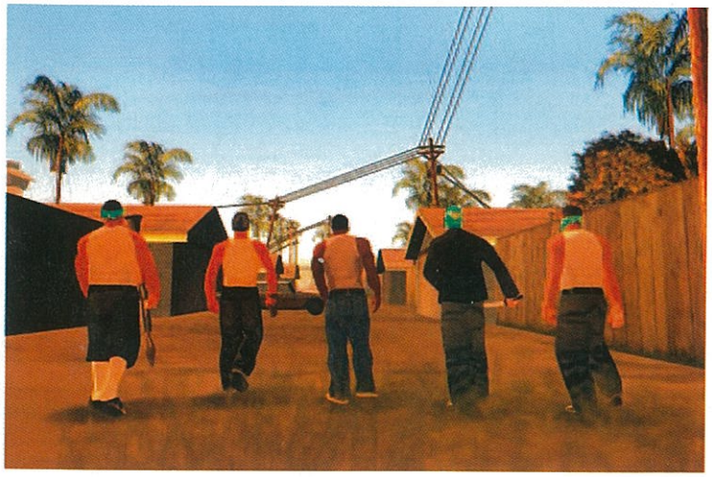
TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/36831.html

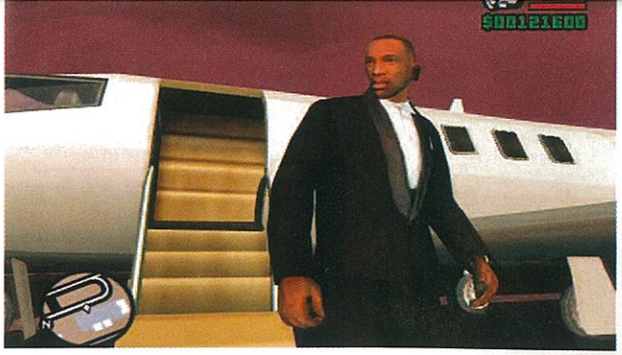
Grand Theft Auto: San Andreas é genial. GENIAL! É um colosso que encosta toda a concorrência a um canto. A questão aqui não é o que dá para fazer, mas antes o que não dá. Um só jogo gigântico consegue aliar o role-play, a aventura, a acção na terceira pessoa, os jogos de corridas automóveis (com *tuning*), o snooker, os jogos de dança, os jogos de bicicletas, os jogos de casino, os jogos de engate, enfim... um universo inteiro de videojogos (ver caixa "Tempo Livres"). Este pode mesmo ser o melhor jogo de sempre. Agora meta-se a mudança abaixo e faça-se uma abordagem mais calma.

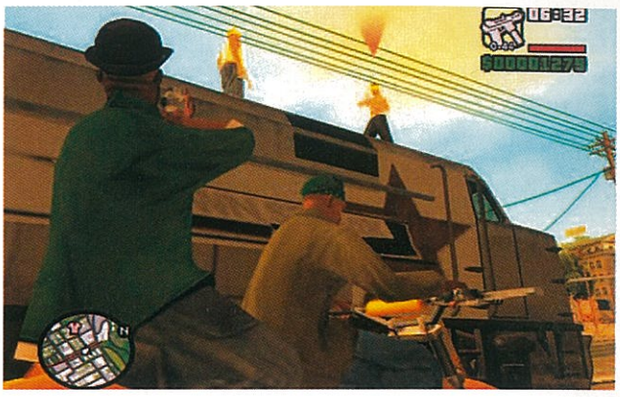
O tratamento dado pela Rockstar ao espírito de gangs e guetos dos anos 90 vai convencer todos os que torciam o nariz de cepticismo a um sucessor de **Vice City**. San Andreas é politicamente incorrecto, é explícito na linguagem e temática, goza com tudo e todos, enfim... é obscenamente divertido, conseguindo ser *cool* na sátira a diversos fenómenos e referências socioculturais da época caricaturada – os encarregados de educação e repórteres baralhados fariam bem em reparar no selo para maiores 18 da capa do jogo.

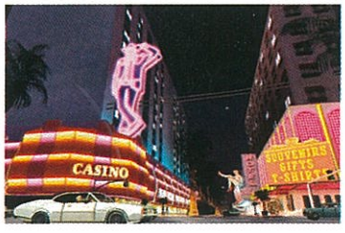
Ao receber a notícia da morte da mãe, Carl Johnson (CJ) resolve visitar a sua cidade natal, após cinco anos de exílio em Liberty City (a cidade de GTA 3). Ainda no caminho do aeroporto para a sua antiga casa, CJ é interceptado por um grupo de polícias que o acusam de um crime que não cometeu, prometendo

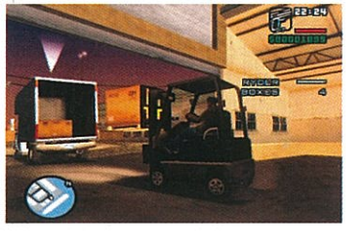








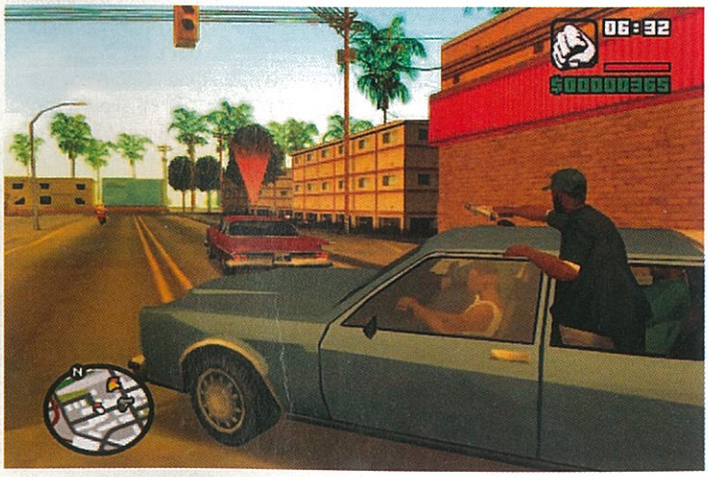




apresentar as provas caso não faça o que lhe pedem. Finda a conversa, os amistosos agentes da lei convidam-no a sair da viatura... numa zona dominada por um gang que, a julgar pelos balázios rasantes, ainda se lembra de CJ. Uma vez no bairro, ele depara-se com cenário negro: o que outrora fora o bairro do gang mais respeitado da cidade é agora um caco urbano, cortesia do crack, rivalidades de guetos e autoridades corruptas. Tudo o que outrora estimara está perdido. Tudo menos três bons velhos amigos: Sweet, o seu irmão mais velho e revoltado com a sua longa ausência; o farto Big Smoke que ama, acima de tudo, os menus da espelunca de *fast food* lá do bairro; e Ryder, que a maior parte das vezes está tão pedrado que nem consegue dizer "pão". A pedido destas personagens, o núcleo duro dos bons velhos tempos volta à acção. E em nome dos bons velhos tempos, CJ irá raptar rappers de festas de entrega de prémios, espancar traficantes de crack no quintal da vizinha, dançar desengonçado numa festa de praia para roubar a carrinha de som; entre centenas de outras missões onde prevalece a diversão, seja em moldes imaginativos ou de cliché satírico. Os bons velhos tempos também envolvem muito calão, com pelo menos um "fuck" por cada frase, como manda a etiqueta *gangsta*. Os diálogos são hilariantemente burgessos e as paródias destes quatro cavaleiros da idiotice mostram que houve uma maior preocupação em trabalhar a personalidade das personagens. Contudo, para que não passe a ideia errada, San Andreas tem, de longe, a melhor narrativa de um Grand Theft Auto (GTA).

O ambiente descrito é o do começo do jogo. À medida que progride, as acções do jogador vão ficando, não muito mais sérias, mas bem mais cinematográficas. Afinal, estamos a falar de um homem que pode chegar ao ponto de ser dono de metade dos negócios ilícitos de todo um Estado. Se os *kitsch* anos 80 de Vice City tinham na cidade de Miami a referência ideal, Los Angeles seria a escolha obvia para abordar a problemática de gangs da década seguinte. Isto se uma cidade chegasse para materializar as ambições da Rockstar, o que não é o caso. Ao invés disso, a produtora foi beber inspiração a todo o Estado da Califórnia, incluindo translações das cidades de Los Angeles, São Francisco e Las Vegas.

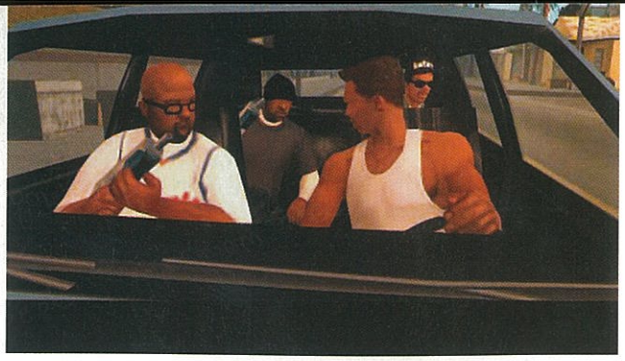
San Andreas é um Estado com a extensão aproximada de seis Vice City, onde largos quilómetros quadrados de zona rural e pequenas povoações separam três urbes de identidade bem distinta. Três urbes criadas por três equipas distintas e que são social, arquitectónica e climatericamente próximas das cidades que a inspiraram. San Fierro (São Francisco) tem os eléctricos que andam por ruas

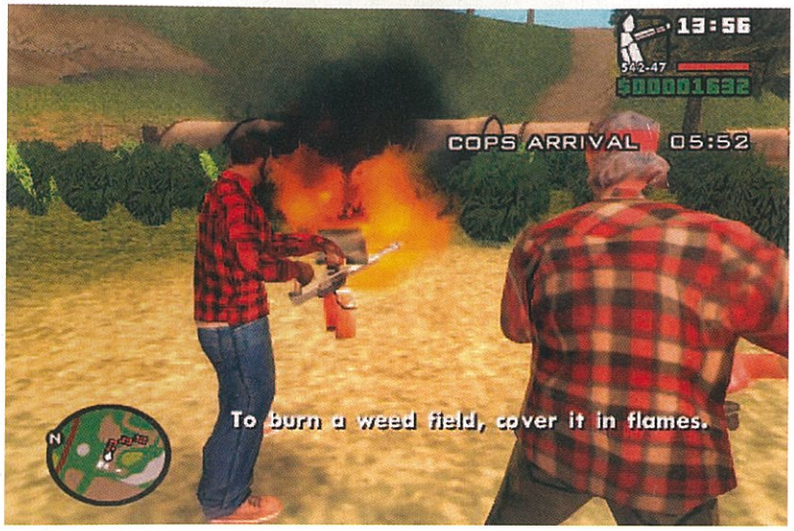


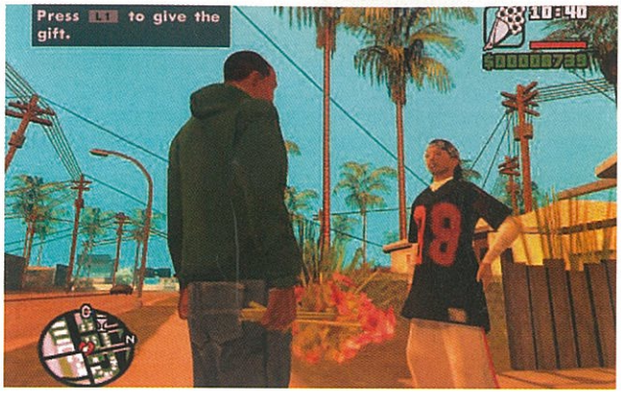
Curral das celebridades

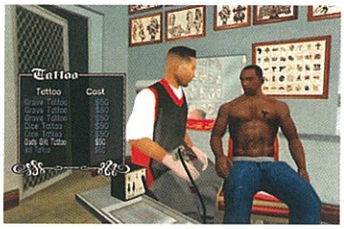
Reflexo dos altos valores de produção e mantendo as boas tradições dos antecessores, San Andreas é um autêntico desfile de celebridades que emprestam as vozes e temas às personagens e rádios do jogo (que estão mais hilariantes que nunca). As excelentes vozes de actores como Samuel L Jackson, Peter Fonda, James Woods, Chris Penn ou Ice T dão mais carisma ao jogo. E os temas de inúmeras bandas animam as estradas. Aqui ficam algumas: Public Enemy, Cypress Hill, Ice Cube, Rage Against The Machine, Willie Nelson, Kiss, Rod Stewart, Joe Cocker, The Who, David Bowie, Black Uhuru, Dillinger, Soul II Soul, En Vogue, Boys II Men, Depeche Mode, Primal Scream, Guns N' Roses, Soundgarden, Faith No More, Ozzy Osbourne, James Brown... e a lista continua.

F.T.

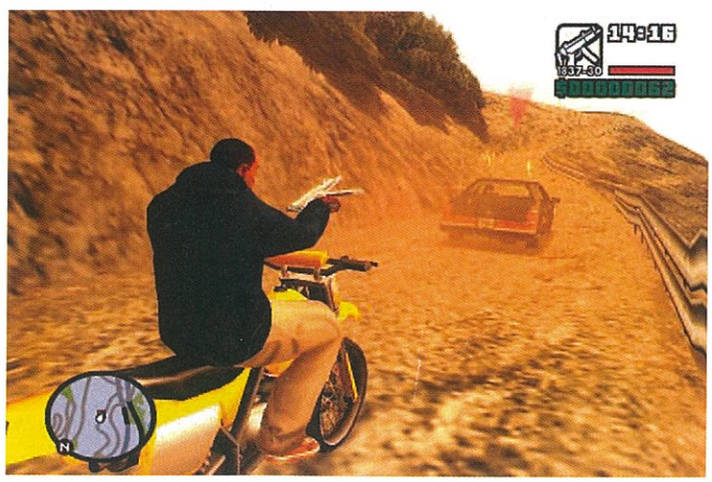


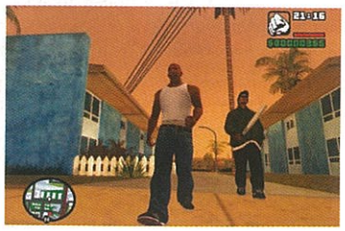


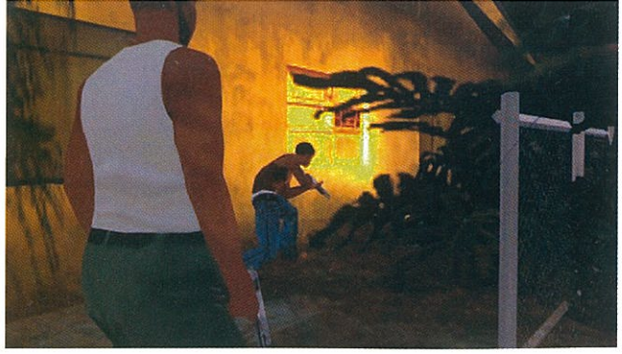


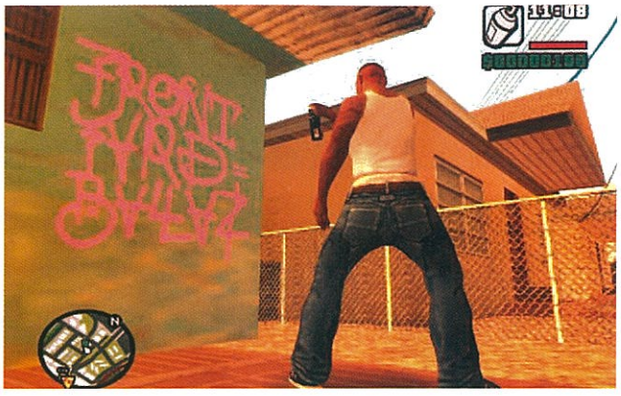


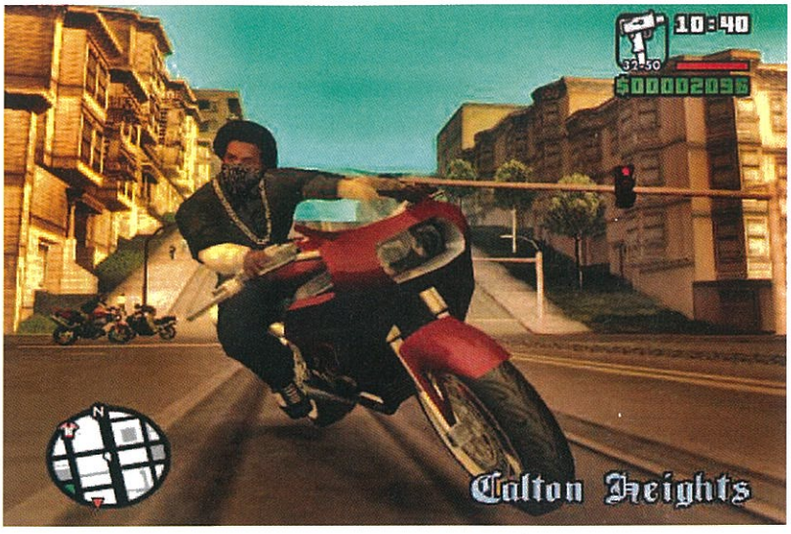
inclinadas, uma ponte semelhante à Ponte 25 de Abril e bastante chuva; em Las Venturas (Las Vegas) os néons dos casinos e as limusinas enchem de cor o deserto; e Los Santos (Los Angeles) tem o célebre pontão da praia de Santa Mónica, o smog da poluição e um letreiro que em vez de Hollywood diz Vinewood.
São cidades interactivas e reactivas: existem milhares de zonas interiores; os sotaques variam de cidade para cidade; os polícias perseguem activamente os gangs (às vezes fugimos e só depois percebemos que não é connosco); existem horas de ponta de manhã e ao fim da tarde; os homens das obras mandam piropos às transeuntes; e muita gente reage à passagem do jogador, com base na sua fisionomia, *sex appeal* ou estatuto – podendo CJ retribuir aos comentários com feedback positivo ou negativo.
É uma luxuosa zona de recreio que continua a não ter *loadings* a não ser quando se activam missões ou quando se entra em edifícios.
O expoente máximo desta interacção será quando CJ chega à beira dos membros do seu gang (que se encostam ao carro na palheta) e os "recruta". Metem-se todos no veículo e vão até ao território de um gang rival provocar uma guerra. Sobrevivendo a esta guerra, o território passa a pertencer ao nosso gang, o que aumenta o respeito dos rivais. Se no princípio do jogo apenas se levam três membros, com o respeito máximo leva-se a maralha a pé, pois é difícil arranjar veiculo onde caibam todos.
O "respeito" é apenas um de vários aspectos que evoluem em CJ. Outros pontos básicos são a resistência física, a musculatura, a obesidade e o *sex appeal*. Com excepção do *sex appeal*, que depende da roupa e acessórios do jogador, todos os atributos evoluem automaticamente com a actividade do jogador. Comer sistematicamente pizzas ou hambúrgueres torna o jogador obeso, pelo que reduz a capacidade de correr, nadar ou saltar vedações. Por outro lado, uma personagem que lute e corra muito queimará essa gordura, melhorando a musculatura e resistência física – uma sessão no ginásio também ajuda. Este raciocínio de o-que-se-usa-evolui estende-se a tudo no jogo, desde a capacidade de suster a respiração debaixo de água à destreza com diferentes tipos de armas ou veículos.
O culto da imagem é outro aspecto muito importante em San Andreas. É ele que determina o feedback positivo ou negativo das pessoas à nossa imagem, sejam transeuntes, membros do gang ou até uma namorada. Como já foi referido, este sistema assenta na condição física, respeito e imagem do jogador. Esta última é manipulável numa série de estabelecimentos (casas de tatuagens, barbeiros e inúmeras lojas de roupa) espalhados por todo o Estado de San Andreas e com oferta para todos os gostos. Claro que à medida que se progride na trama principal e se desbloqueiam as cidades de Las Venturas e San Fierro, surgem artigos de melhor qualidade. Outro factor que pode impressionar determinados grupos é o *tuning* feito ao veículo.
Grande parte do tempo passado em GTA é ao volante de... tudo e mais alguma coisa. Como tal, a Rockstar melhorou não só a condução, agora mais prática, como também a variedade dos bólides. Fazendo uma referência a apenas parte dos veículos do jogo, existem carros de todos os tamanhos e feitios, hovercrafts,

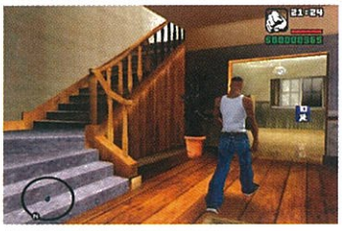


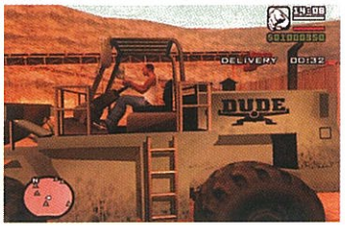












Tempos Livres

O estado de San Andreas tem um amplo leque de actividades para que os seus visitantes ocupem o tempo livre. Aqui ficam apenas algumas das centenas de possibilidades:

- Vários mini-jogos em máquinas de arcada;
- Concursos de dança;
- Uma mão cheia de jogos de casino;
- Apostas em corridas de cavalos;
- Prostituição;
- Striptease, com direito a "privados";
- Jogos de snooker com apostas;
- Corridas de rua com veículos modificados;
- Concentrações de chulos onde o objectivo é brincar com o sistema hidráulico dos veículos;
- Corridas de bicicletas de montanha;
- Competições de BMX em half-pipes;
- Carreiras de tiro;
- Missões de vigilante, primeiros socorros, taxista e entrega de pizzas, entre outras;
- Competições 4x4;
- Combates de boxe;
- Ginásios;
- Lojas de roupa com centenas de peças e adereços;
- Lojas de tatuagens;
- Barbeiros que não só cortam como fazem aparecer barba e cabelo;
- Assaltos a domicílios a meio da noite e com gente lá dentro;
- Centenas de rampas a apelarem a loucos, longos e suicidas saltos automóveis (recomenda-se a implementação de nitro no carro para uma morte mais vistosa);
- Conquista de mulheres - requer levar a passear, jantar em bons restaurantes e ter muita paciência para atender as chamadas no telemóvel;
- Concursos marítimos e aéreos, que incluem acrobacias e queda livre;
- Dar boleia (um hobby estranho mas há gente para todos os gostos);
- Roubar carros.
- Fotografia.

F.T.

debulhadoras, bulldozers, empilhadoras, cortadores de relva, carros de golf, *monster trucks*, tanques, camiões, buggies, eléctricos, comboios, BMXs, bicicletas de montanha, e uma mão cheia de aviões, helicópteros e barcos. O mais impressionante é que todos eles fazem o que seria de esperar: as BMX permitem uma série de manobras nas rampas; os aviões já permitem montar espectáculos acrobáticos; a empilhadora sobe e desce os garfos; o carro de "chulo" saltita; etc. Grande parte destas mecânicas individuais é bem introduzida na centena de missões do jogo, facilitando a sua assimilação. Como de resto o são uma série de melhorias face a Vice City, como um sistema de aquisição de alvos bem mais prático, a possibilidade de escolher várias perspectivas de condução e até a opção de passar à frente determinados trechos de uma missão que já tenha sido parcialmente cumprida – funcionalidade que apenas funciona em missões longas. É impossível referir tudo o que San Andreas tem para dar. Contudo, não podemos deixar de referir que existe agora um sistema de furtividade bem implementado; há a possibilidade de, em alguns momentos e zonas, um segundo jogador humano entrar na festa; e há centenas de mini-jogos que fazem com que haja aqui um título para jogar meses a fio sem fartar. San Andreas é uma rotura face a tudo o que existe no mercado. Nunca um jogo implementou tantos conceitos de uma só assentada, conceitos esses que outros andaram anos a prometer em vão. Nunca um jogo ofereceu tanta variedade de forma tão divertida e bem cuidada. E nunca pensámos que a PlayStation 2 pudesse fazer o que San Andreas a obriga a fazer, com o mesmo patamar gráfico de Vice City mas de forma bem mais fluida. Um título impreterível. Porventura, o melhor de sempre!

Frederico Teixeira

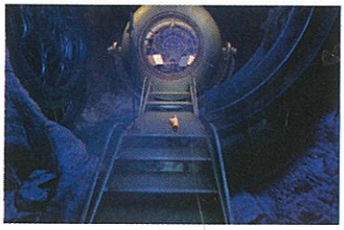
CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

O melhor jogo de sempre?

Myst IV: Revelation

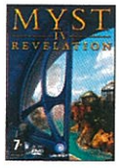
MAGNIFICÊNCIA ELITISTA



Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Autor: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

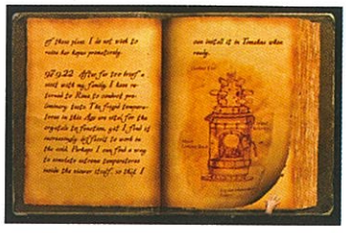
SITES RELACIONADOS
www.mystrevelation.com/us/index.html

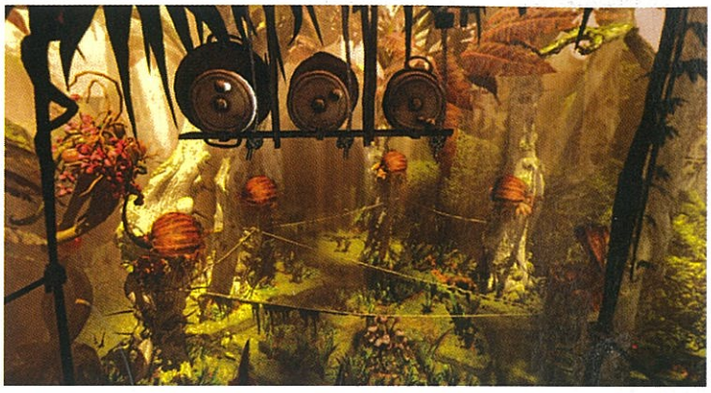
TRUQUES E DICAS
www.gamesover.com/Myst_4/Chapter_2.htm

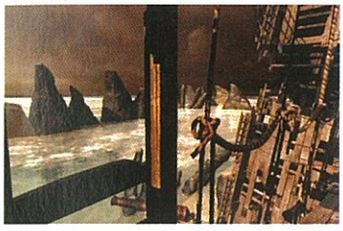


Para quem não sabe, a série Myst conta a história de uma antiga civilização, os D'ni, que possuíam uma forma de criar Idades (Ages) e viajar entre elas através de livros especiais (Linking Books). Nesta nova proposta da Ubisoft a história revolve à volta de Atrus (protagonizado aqui pelo co-criador da série, Rand Miller), um descendente portador da herança D'ni; e Sirrus e Achenar, os seus avessos infantes. Atrus viu-se obrigado a criar duas "Idades-Prisão" onde encerrou os próprios filhos, após estes terem decidido destruir algumas das Idades criadas pelo pai. Assim Atrus, a mulher Catherine e a sua filha mais nova Yeesha, vivem em relativa paz durante 20 anos. Um dia, Yeesha desaparece. Embora seja já dado adquirido que a qualidade gráfica representa apenas uma gota no oceano de atributos que uma obra deve ter, é difícil não ficar impressionado com a beleza audiovisual deste Myst IV: Revelation. Aos já familiares cenários pré-renderizados, salpicados de borboletas e ramos ao vento, juntam-se o bom desempenho dos actores – destaque para o excelente trabalho de vozes – e as excelentes composições musicais cujo papel de nos imiscuir na trama é eficazmente conseguido.

Myst IV é uma tentativa de regresso às origens, o que não joga necessariamente a seu favor. O opulento universo de Myst convida-nos à exploração, à recriação, ao simples prazer de ficar deitado numa cama de rede a sentir o sol na cara. É portanto com alguma tristeza que assistimos ao regresso do sistema de movimentação de ecrã em ecrã, que retira uma boa parte do realismo recriado e torna os passeios







algo lentos. Felizmente, é possível "saltar" entre os três pontos mais distantes de cada Idade, clicando na imagem do destino desejado. Ainda assim, fazia mais sentido utilizar uma movimentação livre ao estilo de **URU: Ages Beyond Myst**.
A interacção com os cenários é feita através de uma simpática mas pouco prática "mão". Esta assume formas diferentes conforme as funções possíveis, mas atrapalha um pouco em tarefas rápidas e de precisão. Veja-se, por exemplo, o caso de um dos puzzles cujo objectivo é colocar quatro molas a vibrar em simultâneo. Para o efeito teremos de mover vários botões para cima e para baixo de modo a introduzir os quatro códigos correspondentes em apenas alguns segundos.

Na prática, a mão eclipsa os botões, obrigando-nos a recorrer à adivinhação para saber qual a posição actual de cada um deles... Para resolver estes e outros enigmas é possível usar uma máquina fotográfica para registar o que quisermos, quando quisermos, "para mais tarde recordar". Como complemento, digam adeus ao papel e à caneta e digam olá ao bloco de notas virtual, que permite qualquer tipo de anotação textual.
Posteriormente, é possível visualizar as notas e fotografias recolhidas, acedendo a um uma espécie de leitor de slides, baptizado de "Diário". Ainda assim, a ferramenta mais dinâmica de que dispomos, e que vai desfiando subtilmente parte

da história, é um colar com a capacidade de visualizar *flashbacks*. Através desta jóia é possível vislumbrar fragmentos de eventos passados (ao estilo da função "Scrye" de **Undying**), que oferecem pistas valiosas para a nossa quimera. E, de facto, toda a ajuda é bem-vinda, já que os problemas propostos pelos autores são, embora lógicos e inteligentes, bastante complexos. Preparem-se para passar horas a fio a ler livros técnicos e diários alheios (ou pelo menos a ouvir o que está lá escrito, já que toda a leitura de Myst IV é relatada pela personagem em questão) e a experimentar diferentes combinações em estranhas composições mecânicas enquanto recorrem constantemente ao Diário para referências. No entanto, e apesar das inúmeras desistências que vamos protagonizando, a vontade de saber mais sobre estes estranhos lugares faz-nos sempre voltar, culpa de uma trama interessante e bem pensada. A empurrar um pouco a motivação está um menu de ajuda dividido em três níveis. O primeiro fornece apenas umas dicas sobre o que fazer; o segundo disponibiliza mais algumas pistas; já o terceiro nível de assistência oferece, num formato esquemático, a solução total do puzzle. Esta é uma novidade que pretende fazer com que os jogadores, inspirados pela frustração de não conseguirem avançar, não desistam do jogo a meio. O problema é que a tal "solução total" oferecida nem sempre é explicita o suficiente, colocando a incontornável Internet no caminho de quem não se entender com as instruções oferecidas pelo jogo.
Em suma, Myst IV não é para todos. Para além de não ser legendado em Português – o que o torna acessível apenas àqueles que dominam (bem) a língua de Shakespeare –, é exclusivamente comercializado no formato de duplo DVD. Esta foi a única alternativa encontrada aos dez CDs que seriam necessários para comportar esta besta tecnicista, que não deixa por isso de ser uma obra delicada. No entanto, o suave *ralentando* da acção certifica-se que só os mais pacientes irão subsistir para contar a história.

Gonçalo Brito

CLASSIFICAÇÃO

Um bom regresso da série, embora especialmente recomendado a fãs da série.

Football Manager 2005

Um jogo para Mourinhos

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Sports Interactive**
Editora: **Sega**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.footballmanager.net
www.fmportugal.net
www.sigames.com

TRUQUES E DICAS
http://community.sigames.com

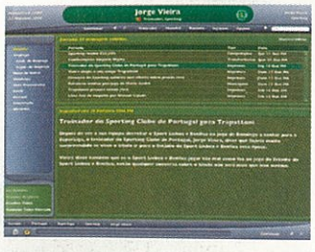
Para aquelas pessoas que estão sempre a queixar-se das exibições do seu clube do coração chegou Football Manager 2005 (FM2005), o primeiro trabalho da Sports Interactive – os criadores da famosa série **Championship Manager (CM)** – após o divórcio amigável com a editora britânica Eidos.
Mais do que uma simples mudança de nome (que os jogadores mais velhos recordarão como um dos saudosos títulos de estratégia futebolística da época do ZX Spectrum), a obra oferece-nos uma mão cheia de novas funcionalidades que são o resultado da profícua troca de ideias entre os programadores e uma das mais apaixonadas comunidades de fãs da actualidade. Quem experimentou CM4 ou a mais recente expansão referente à temporada 2003/2004, não estranhará a maioria das opções incluídas no jogo mas a Sports Interactive fez questão de melhorar a experiência através de uma renovada interface, um módulo de comunicação social bastante desenvolvido e a introdução de inúmeros pormenores que tornam este título irresistível para qualquer amante do desporto-rei.
Ao contrário do Abel Xavier, os autores percebem que uma boa aparência é meio caminho andado para seduzir os jogadores.
As alterações ao nível da disposição dos ecrãs de CM4 para FM2005 podem ser comparadas às mudanças visuais encetadas pela Microsoft quando começou a substituir o Windows 98 pelo moderno sistema operativo XP. Logicamente, os fãs acabarão divididos em dois grandes grupos, aqueles que apreciam as transformações e os que não atinam com o novo design nem à lei da bala. A estruturação das principais tarefas numa vista hierárquica colocada na faixa esquerda do ecrã é uma mudança radical para quem já estava habituado aos menus da série CM mas, pessoalmente, julgamos que esta foi a medida mais acertada para tornar a obra mais acessível a todo o tipo de jogadores.
Sublinhe-se que, aqui na redacção da Mega Score, há quem esteja em completo desacordo com esta opinião.
Toda a gente sabe, excepto talvez o José Peseiro, que o êxito de uma equipa depende da táctica e estilo de jogo adoptados tendo em conta as características dos futebolistas colocados à nossa disposição.
Por exemplo, o Enarkahrire é um lateral direito tão bom para o Sporting como o Zé Cabra a cantar músicas pimba na festarola lá da aldeia.
E quem teima em dar a titularidade ao Argel em detrimento do Ricardo Rocha, só pode ser amigo do respectivo empresário e ter reservada uma comissão numa futura transferência para o estrangeiro. A vertente táctica é o segredo para uma temporada bem sucedida (isso e os pagamentos por fora aos árbitros) e opções é coisa que não falta em FM2005.
A principal novidade nesta área prende-se com o método utilizado para definir as instruções tanto no plano colectivo, como a nível de cada futebolista. Em vez de quatro ou cinco valores predefinidos, a Sports Interactive preparou um sistema de barras com *sliders*

(ponteiros que deslizam na horizontal) que nos permitem, por exemplo, ajustar a mentalidade ofensiva da formação, a temporização na posse de bola, o nível de pressão sobre os adversários ou a maior ou menor explanação das jogadas a toda a largura do relvado, entre outros itens.

Se tiverem um Karadas no onze, podem referenciá-lo como o jogador alvo de todos os passes (uma das inovadoras funcionalidades de FM2005) para que este possa distribuir jogo de cabeça ou fazer uso da sua compleição física para segurar a bola à espera das desmarcações dos companheiros. Se não conseguem contratar nenhum ponta-de-lança de jeito e só vos restam atletas velozes, especialmente talhados para o contra-ataque, podem sempre adoptar uma estratégia à italiana com a equipa bem acantonada cá atrás, agressiva nas marcações e matreira nos lançamentos rápidos para as costas dos defesas contrários. Existem milhares de hipóteses para construir uma equipa de sucesso e é isso que faz deste jogo (e dos anteriores CM) uma réplica quase perfeita do mundo do futebol.

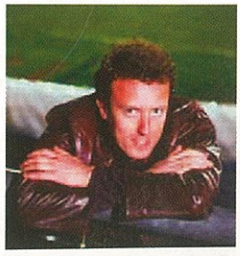
A competência dos restantes elementos da equipa técnica é um factor muito mais importante para o sucesso em FM2005. Um bom "olheiro" é agora capaz de nos fornecer listas de reforços com um potencial interessante (em CM4, ao fim de algumas horas, só nos dava vontade de mandar toda a gente para o olho da rua e assumirmos nós as próprias pesquisas!) e o treinador adjunto pode elaborar relatórios onde disseca as virtudes e fraquezas da nossa equipa, realçando os jogadores-chave em cada posição e recomendando um onze principal e os respectivos reservistas. Obviamente, quanto mais habilitado for o técnico, mais fiáveis serão as suas dicas sobre a gestão do plantel.

Querem mais detalhes agradáveis? A comparação de dois futebolistas, no mesmo ecrã, é agora realizada de forma muito mais eficaz com setas verdes e vermelhas a realçarem as diferenças de atributos dos atletas. A pesquisa de jogadores no mercado de



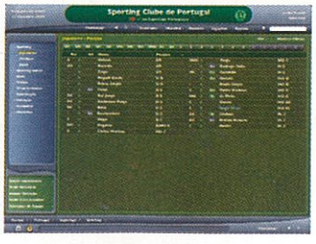
Um quarto com vista para o mundo

Os irmãos Paul e Oliver Collyer tinham um sonho: criar um simulador que fosse capaz de reproduzir todas as emoções na vida de um treinador de futebol. Em 1991, a dupla apresentou uma demo de Championship Manager a várias editoras que o acabariam por rejeitar afirmando que nenhum título do género poderia ser bem sucedido recriando as partidas através de comentários radiofónicos e sem gráficos vistosos. A Domark (que viria a ser integrada na Eidos) foi a única empresa que se interessou por uma obra que seria finalmente lançada no ano seguinte. O razoável sucesso comercial do jogo originou uma sequela cuja produção arrancou num escritório improvisado num dos quartos da casa da família Collyer. O resto é história: dezenas de milhares de cópias vendidas da série CM, uma empresa (a Sports Interactive) em franco crescimento e a fervorosa paixão da comunidade de fãs transformaram uma carolice numa das franchises mais respeitadas do mercado de jogos de computador.



J.V.

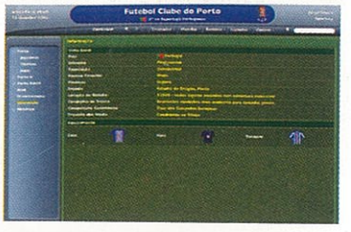
transferências também se encontra facilitada graças a um sistema de filtros que possibilitam, caso o treinador assim o deseje, descobrir aquele extremo tanzaniano com 20 internacionalizações pelas camadas jovens do seu país, que joga com os dois pés, é veloz como uma chita e tem por hábito ir três vezes por dia à casa de banho! OK, esqueçam esta última parte. E o que dizer das relações com a comunicação social, esse malvado grupo de sanguessugas que está sempre à espreita de uma tirada polémica para o jornal do dia seguinte? Bom, de facto a Sports Interactive destaca esta componente como uma das principais inovações de FM2005 e, ao fim de muitas horas de jogo, temos de confessar que a interacção com os jornalistas confere a esta obra uma dimensão humana jamais alcançada em qualquer outra produção do género. Embora algo limitadas (já lá vamos), as respostas às questões colocadas à saída dos treinos ou nas conferências de imprensa que antecedem as partidas influenciam, de forma assinalável, não só a nossa relação com os todos os agentes futebolísticos (os treinadores dos clubes adversários, presidentes e demais jogadores) como reflectem a nossa atitude e personalidade perante o meio que nos rodeia. Por exemplo, José Mourinho pensa que não temos qualquer hipótese de ir vencer o Chelsea a Stamford Bridge. O que fazemos? Ignoramos pura e simplesmente o comentário? Ou declaramos que não só vamos lá para ganhar, como também pretendemos mostrar aos adeptos da casa o que é bom futebol? E se triunfarmos, gozamos o doce sabor da vitória no recato do balneário ou avançamos para tudo o que é rádio e televisão afirmando que, por este andar, Mourinho ainda vai acabar por fazer as malas mais cedo



As caricas sabem fintar!

A visualização das partidas em 2D (as célebres caricas) foi uma das últimas grandes revoluções da série CM. Em FM2005, a experiência foi aprofundada com a implementação das habilidades preferidas de cada futebolista, uma alteração com um impacto tremendo no realismo dos desafios. Jogadores talentosos como Figo e Ronaldinho executam aqui os mesmos movimentos que os celebrizaram no mundo do futebol e as jogadas típicas das grandes estrelas da actualidade são recriadas de forma assinalável tornando cada embate num autêntico regalo para os olhos. Outras novidades como a antevisão dos desafios (realçando-se, por exemplo, as hipóteses, os atletas indisponíveis, os melhores goleadores e a principal estrela de cada clube) e um pequeno rescaldo das partidas elaborado por comentadores televisivos são detalhes que contribuem para nos viciar ainda mais numa obra que eleva a estratégia futebolística para um novo patamar.

J.V.



e passar o Natal a Portugal? Estes combates psicológicos funcionam como uma espécie de mini-jogo dentro da vasta simulação e o mais notável de tudo é que os próprios futebolistas reagem a todo o burburinho que se gera à sua volta.

Se o treinador do próximo adversário questionar o real valor do nosso plantel, os jogadores ficarão espicaçados para lhe provar que está redondamente enganado mas poderá sempre surgir um ou outro atleta que se sentirá inseguro sobre a partida que se avizinha.

De igual forma, convém não ser muito mal-educado para os rivais pois existem artistas da bola que ficam desmoralizados por terem um treinador tão arrogante a conduzi-los. É colocar estes tipos no olho da rua e contratar um bando de Eric Cantonas que, em último recurso, não se importam de bater nos adversários para vencer as partidas!

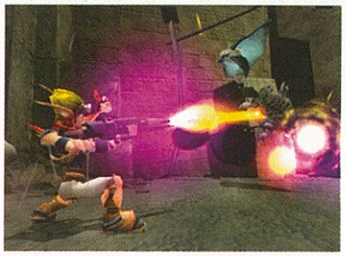
A esta hora já olharam para a nota final e estarão a pensar – "mas porque raio não leva o jogo o selo Recomendado"? Por várias razões. Pelos bugs que infestam a execução das tarefas. Pelas várias incorrecções na localização para a língua portuguesa (volte-se a referir que, aqui na redacção, há quem se sinta deveras incomodado com os ocasionais pontapés na gramática). Pela impossibilidade de deitar as culpas para cima do árbitro – uma velha tradição do futebol português – quando as coisas não nos correm de feição no relvado. Pelo simples facto do Vítor Baía e João Pinto se terem aqui estreado numa convocatória do Scolari, um acontecimento tão disparatado que nos faz pensar se retrocedemos no tempo e voltámos a ter António Oliveira ao leme da selecção nacional (cruzes canhoto!).

Nota-se, no entanto, que os programadores ingleses não renegaram esforços neste segundo fôlego pelo universo futebolístico. O jogo em rede foi optimizado. A base de dados é irrepreensível. O editor vem já incluído com o pacote final. Só falta mesmo FM2005 certificar os melhores treinadores com o respectivo diploma da profissão. Palavras para quê? Só pode ser um jogo da Sports Interactive.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

Football Manager 2005 é o novo rei da estratégia futebolística.



Jak 3

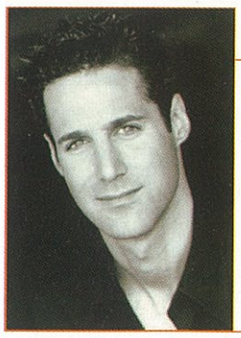
Doce despedida

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Naughty Dog**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal (Tel.: 707 232 310)**

SITES RELACIONADOS
www.naughtydog.com/jak3/index.html

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/919901.html

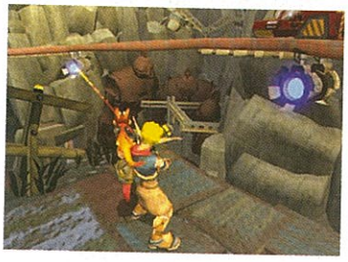
Foi bom, mas acabou. Jak 3 é a despedida do fabuloso herói que mudou a forma como encaramos as aventuras em plataformas. Tal como é desejável numa apoteose, excede-se a todos os níveis, deixando-nos cheios de saudades, mas felizes por vermos Jak partir em grande estilo em vez de se arriscar a cair na redundância como já aconteceu a algumas personagens carismáticas antes dele (não, Lara, não é uma indirecta, estou mesmo a falar de ti).
As respostas a todas as questões que pairavam no ar são dadas neste capítulo final, que nos surpreende com novos desafios e apresenta um Jak mais adulto, confiante e – pasmai! – muito mais falador. Daxter continua igual a ele próprio, dizendo os disparates do costume, que poderão finalmente ser compreendidos por todos, pois o jogo é legendado em português. Antes que se levantem vozes a favor da dobragem, devo dizer que apesar de os trabalhos de localização estarem cada vez melhores, continuo a preferir ouvir os actores originais e que, no caso de Jak 3, a dobragem é desnecessária porque não é um jogo para miúdos pequenos. Para sobreviver em Jak 3 é preciso muito mais do que saber ler – há que ser bom observador, elaborar raciocínios tácticos, ter reflexos rápidos e nervos de aço.
Este novo episódio começa com uma reviravolta inesperada, depois dos acontecimentos de **Jak II**. Em vez de tudo ficar bem e serem todos felizes para sempre, Jak e Daxter são banidos da segurança de Haven City para a Terra de Ninguém onde, obviamente, não supunham existir alguém. Estavam enganados. Lá fora, naquela vasta zona selvagem e desértica, há uma comunidade que se



Adeus Jason

A despedida de Jak é também a despedida de Jason Rubin da Naughty Dog. Aguardam-no outros projectos – ele afirmou querer regressar ao lado independente da indústria e explorar possíveis ligações com Hollywood – mas com certeza que só depois de umas merecidas férias para refrescar as ideias e ficar com aquele bronzeado que me fez morrer de inveja na última vez que o vi em Lisboa.

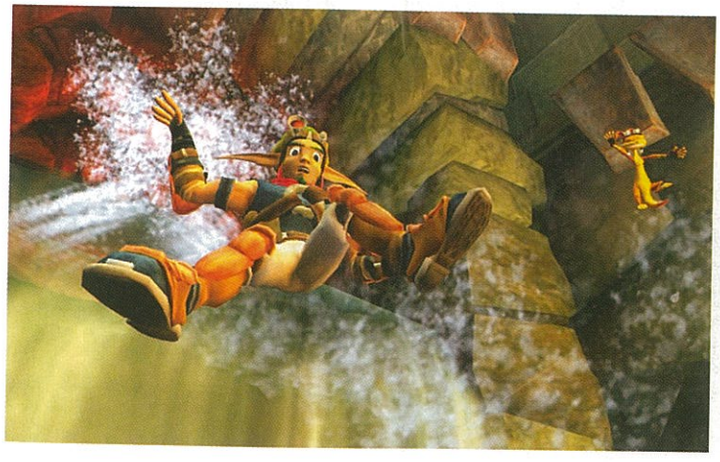
E.C.A.



organizou de modo a sobreviver às duras condições e perigos que a rodeia. Após provar o seu valor perante o manda-chuva lá do burgo em diversas provas, Jak é aceite, embora não sem alguma desconfiança - como se não bastasse o facto de ter sido expulso da cidade, a sua faceta de Dark Jak, que se desenvolveu desde a última vez que o vimos, causa alguma estranheza entre os seus anfitriões. Com poderes obscuros ou não, Jak sabe conduzir um *buggy* como ninguém, por isso só pode ser um tipo às direitas.

A primeira meia hora de Jak 3 é tão intensa que irá desencorajar os que não conhecerem a sua reputação e se deixarem enganar pelo aspecto de desenho animado. Entre saltos que desafiam a morte, combates armados, perseguições e corridas de *buggy*, não há um momento de descanso. É preciso aprender tudo o que é necessário para sobreviver a esta aventura e depressa, porque daqui para a frente as coisas só vão piorar.

Há novas armas e veículos para utilizar face aos inúmeros desafios que se apresentam, mas a maior novidade é o novo poder Eco de Jak, chamado Light, que o transforma numa belíssima criatura alada e luminosa, com poderes de auto-regeneração. Para que os jogadores não caíssem na tentação de acumular Light Eco e activassem este modo com demasiada frequência, o seu uso está restrito a determinadas situações em que Jak necessita mesmo de asas e do poder da luz para atingir os seus objectivos. Em circunstâncias normais, teremos de nos contentar com os poderes convencionais de Jak e com as armas que estejam à nossa disposição.



O arsenal de Jak 3 é composto por quatro armas de características variáveis, que podem ser utilizadas em modos diferentes, causando mais ou menos estragos e gastando mais ou menos munições. Há que examinar atentamente os inimigos, avaliar a sua resistência e escolher um dos modos em função disso, pois não vale a pena estar a disparar o equivalente a balas para elefante contra ratos de esgoto.

Quanto aos veículos, aquela história de "pedir emprestado" qualquer um que esteja abandonado no meio da rua faz parte do passado. Em Jak 3 os veículos estão guardados numa garagem e Jak tem de se mostrar digno de os conduzir. A vida é muito mais difícil fora da cidade e o processo de crescimento de Jak será mais evidente ao longo deste capítulo do que dos anteriores. Desde o início que ele parece mais maduro, mais preparado para lidar com as adversidades. O *bad boy* de poucas (leia-se nenhumas) palavras do primeiro Jak foi-se transformando num adulto moldado pela forma da vida. Cabe a Daxter manter a ligeireza do discurso, pois as palavras de Jak são carregadas de cinismo e, frequentemente, até de um certo humor negro. Fica-lhe bem o novo tom, bem como o novo aspecto, que denuncia visivelmente a passagem do tempo e a evolução ocorrida entre o primeiro e o último capítulo.

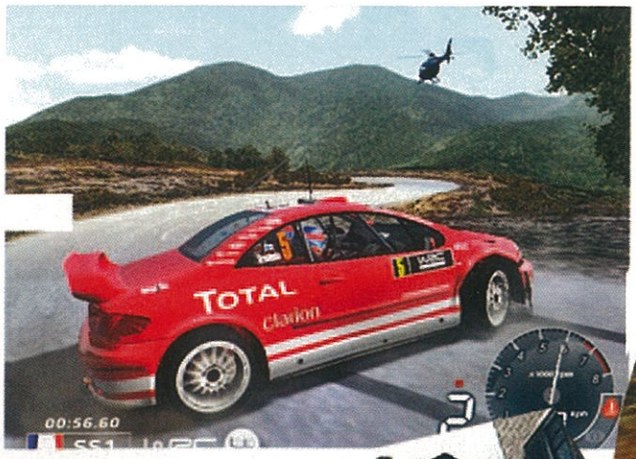
Em termos gráficos, as diferenças não são tão surpreendentes quanto foram entre Jak I e Jak II. É óbvio que há melhorias gerais ao nível dos efeitos de luz e das texturas, novas personagens que provam que a imaginação dos designers da Naughty Dog não tem limites e a maioria dos cenários é num estilo completamente diferente do de Jak II – tirando o máximo partido dos espaços abertos e da paleta de cores do deserto.

Adeus Jak. Chega ao fim um ciclo, uma grande aventura que mudou para sempre a forma como encaramos os jogos protagonizados por bonecos. Vamos ter saudades. Será que não te convencemos a voltar?

Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Uma despedida em grande estilo. Obrigatório para fãs de Jak e apreciadores do género em geral.



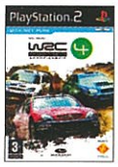
WRC 4

APOSTA GANHA

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Simulação**
Autor: **Evolution Studios**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal**
(Tel.: 707 202 310)

SITES RELACIONADOS
www.wrc4-thegame.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/919634.html



Agora que os velhos lobos das estradas começam a ceder o lugar aos novatos, também a Sony, numa parceria com a experiente Evolution Studios, decidiu injectar sangue novo na colecção WRC, o jogo que possui a licença exclusiva da Federação Internacional do Automóvel (FIA) para o Campeonato do Mundo de Rali. Embora a estrutura se mantenha intacta, a edição deste ano oferece-nos uma experiência mais completa e divertida do excitante universo das provas de rali. A localização da obra para português é uma mais valia incontornável e a inclusão de todas as equipas e pilotos que disputaram o WRC nesta temporada assegura um nível de realismo que não se encontra em nenhum outro título do género actualmente disponível no mercado. É possível participar no campeonato ou convidar alguns amigos para um empolgante duelo mas a Sony reservou a opção Eventos para quem anda à procura de novidades. Aqui, o leque de hipóteses é diversificado e interessante. Querem disputar vezes sem conta o vosso rali preferido? Ou preferem competir nas Super Especiais, em circuito fechado, que fazem as delícias dos fãs por esse mundo fora?

A diversão estende-se à Pista Teste, outra das novas opções introduzidas em WRC 4. Encontram-se aqui reunidos uma mão cheia de treinos de perícia (em neve, asfalto e gravilha) cuja principal finalidade é preparar o jogador para as condições adversas que irá defrontar no seu périplo pelos quatro cantos do planeta. Em vez de ficarmos horas fechados dentro de uma garagem escura e malcheirosa a afinar a viatura, fazemo-nos à estrada para aprender todos os truques sobre o controlo do carro nas curvas, qual a velocidade mais apropriada para cada troço ou como sair de uma lomba a 200 km/h sem voar disparado na direcção da árvore mais próxima! Tudo isto em forma de mini-jogos contra o relógio.

Os jovens pilotos têm de suar as estopinhas para se transformarem numa estrela do WRC. Este percurso ascensional na carreira é retratado, de modo formidável, no estreante Desafio de Piloto Profissional. Aqui são propostas várias missões que acompanham o jogador desde os seus primeiros passos como piloto de testes até à sua primeira corrida

como condutor oficial de uma equipa, a luta pela vitória nos ralis e a consagração definitiva como grande vencedor de um Campeonato do Mundo. Realista e viciante, esta competição é a prova cabal de que é possível tornar uma simulação automobilística ainda mais apelativa se os programadores puxarem um pouco pela imaginação.

E não contente com tudo isto a Evolution Studios ainda teve arte e engenho para nos oferecer, finalmente, as aguardadas provas em rede que, no caso concreto de WRC 4, podem juntar até um máximo de 16 concorrentes numa corrida. A fluidez das etapas está assegurada graças a uma pequena artimanha gráfica: os adversários são representados por carros-fantasma o que facilita o processamento da informação, em tempo real, através da Internet. Quem tiver acesso à Central Station, poderá ainda não só desafiar condutores de carne e osso como também conversar com outros fãs da modalidade e descarregar tempos recorde para cada classificativa que colocam à prova a perícia automobilística do jogador.

Julgam-se uns campeões? Então comprem um adaptador de rede para a PlayStation 2 e preparem-se para tomar um verdadeiro banho de humildade!

A série WRC só precisa de um maior aprumo visual para se guindar, de forma incontestada, ao topo da tabela deste género de produções.

2004, o ano de Sébastien Loeb

Tal como Michael Schumacher na Fórmula 1, Sébastien Loeb não deu qualquer tipo de hipóteses à concorrência nesta temporada do WRC.

Ao volante de um Citroen Xsara WRC, o piloto gaulês conseguiu finalmente conquistar o título que lhe tinha escapado no ano passado quando perdeu a última prova (o rali da Grã-Bretanha) para Petter Solberg e se viu relegado para a segunda posição do campeonato a um mísero ponto do campeão!

A dramática derrota não abalou Loeb que redobrou forças para provar em 2004 toda a sua superioridade sobre os demais adversários no WRC. Haverá alguém capaz de derrotar o francês nos próximos anos?

J.V.

Embora retocado com pormenores interessantes, o motor gráfico de WRC 4 ainda fica aquém de **Colin McRae Rally 2005** e **Need For Speed Underground 2**, dois títulos que enchem a vista na consola da Sony. O sistema de condução e a física das colisões também não estão propriamente perfeitos mas esses aspectos são desculpáveis tendo em conta que, embora estejamos a falar de uma simulação, a Evolution Studios tentou produzir uma obra com um certo sabor arcada, acessível ao maior número possível de jogadores.

Com mais de 100 etapas repartidas por 16 países (onde já figuram as novas provas da Sardenha, México e Japão) e inúmeros veículos para desbloquear ao longo do jogo (a escolha alberga as classes Super 1600, N4, WRC e protótipos muito especiais), WRC 4 é o melhor jogo de rali do ano na PlayStation 2.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

Várias inovações importantes transformam WRC 4 no melhor capítulo da série.

RGB Editora, Lda. Rua Laura Alves, nº 3
2745-152 • Queluz Tel.: 21 434 45 00
Pub: 21 434 45 06 – Fax: 21 434 45 09
megascore@rgb.pt

RGB EDITORA

UMA REVISTA MUITO À FRENTE

Halo 2

Nec plus ultra

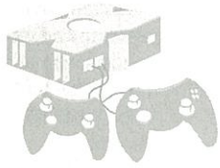
Halo 2 junta-se a **Doom 3** e a **Half-Life 2** como as "bestas" do género First Person Shooter (FPS) mais esperadas de 2004. E como o género é intensamente popular entre os jogadores, a segunda aventura do Master Chief é mesmo um dos títulos mais aguardados do ano. "Não mais além", significa a expressão latina usada como título deste texto. Será uma forma de explicar em poucas palavras tudo o que Halo 2 representa neste momento no portfolio da Xbox. Online, o divertimento é inultrapassável.

Halo deixou-nos várias heranças. Para além da marca de enorme potencial que ajudou a Xbox a lançar-se (a franchise Halo) e de uma mascote inesperada para a consola da Microsoft (o misterioso Master Chief), ficaram influências que só se foram percebendo mais tarde. Entre elas contam-se o universo de ficção científica que opunha humanos a uma aliança alienígena chamada Covenant – um mundo com uma coesão narrativa e estética raras nos videojogos, com uma vida própria e suficientemente original para dispensar comparações com outros imaginários invariavelmente chamados à pedra como "Star Wars" ou "The Lord Of The Rings". E essa coesão manifestava-se em enormes e luxuriantes espaços de jogo que fascinaram todos aqueles jogadores que por lá combateram, interrompidos apenas por sequências cinematográficas de grande intensidade.

O Master Chief, um super-soldado geneticamente modificado, tornou-se, talvez surpreendentemente, num ícone dos videojogos. Para isso contribuiu a sua imagem enigmática – um herói sem medo, sem nome e sem rosto, escondido atrás de uma armadura a verter *coolness* por todas as juntas. incaixar-se dentro daquela carapaça era um desafio sedutor para qualquer jogador.

Halo apresentava também um incomparável equilíbrio e inteligência nos mecanismos de jogabilidade, tirando o máximo partido do então novo *gamepad* da Xbox – nunca um FPS se tinha jogado tão bem numa consola. A alternância fluida e contínua entre cenas de acção na primeira pessoa, a pé; e sequências na terceira pessoa, controlando veículos como o jipe todo-o-terreno Warthog, tornaram-se numa regra estabelecida do género. A inteligência artificial avançada permitia que o jogador progredisse integrado num pelotão com capacidade de decisão e que, do outro lado, encontrasse inimigos igualmente organizados tacticamente. Inovações como a necessidade de ter de carregar os escudos de energia da armadura, ou a capacidade de apenas poder carregar um número limitado de armas, eram subtis mas contribuíram para dar um ritmo e um sentido táctico que tornavam Halo diferente de tudo o que havia no mercado. Finalmente, a possibilidade de jogar a campanha em parceria com um amigo, em modo cooperativo,

Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Bungie**
Editora: **Microsoft**
Distribuidora: **Microsoft Portugal**
(Tel.: 21 440 92 00)



SITES RELACIONADOS
www.bungie.net/Games/Halo2/

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/xbox/data/33895.html

proporcionavam um sentido de camaradagem, de táctica e de divertimento que eram a cereja no topo do bolo.

Mas sejamos honestos: também houve críticas. Um dos reparos ia para os níveis excessivamente repetitivos, especialmente na fase final da campanha, que foram encarados como uma forma "sabichona" de prolongar a longevidade (alguns acharão a expressão "encher chouriços" mais apropriada...), quando o que se exigia era que todos os momentos da acção apresentassem igual criatividade. Por outro lado, embora o primeiro Halo já apresentasse uma assumida propensão para o entretenimento para múltiplos jogadores, a falta de um serviço online Live! implantado na altura limitava a que o divertimento com os amigos se fizesse através do já citado modo cooperativo, em ecrã dividido; ou com o logisticamente complicado e financeiramente custoso System Link, que permite ligar várias Xbox para uma mesma partida. E um FPS sem *multiplayer* online é sempre incompleto. E é aqui que fazemos a transição para 2004 e para Halo 2.

O regresso do Master Chief é familiar porque a fórmula não difere assim tanto da original (daí o longo intróito sobre o primeiro Halo) e é simultaneamente refrescante, porque oferece uma série de novidades suficientes para tornar a acção mais profunda sem deixar de ser frenética, divertida e viciante. Algumas das novidades já foram amplamente divulgadas em dezenas de linhas e páginas de texto ao longo dos últimos três anos. A capacidade de usar duas armas ao mesmo tempo é a mais conhecida e, com o acumular das horas de jogo, revela-se mais complexa do que aparenta (ver caixa). Outra novidade popular é a possibilidade de abordar veículos, isto é, roubá-los das mãos dos seus legítimos proprietários, ocupando o seu lugar – o chamado *boarding*. Para além de ser extremamente divertido, especialmente nos modos para múltiplos jogadores, permite ainda maior variedade na acção. Segredo bem guardado tem sido a campanha de Halo 2. E percebe-se porquê. A nova aventura é uma teia de surpresas, reviravoltas e conspirações que não podem ser reveladas sob pena de se arruinar a experiência do jogador – o que dificulta a missão do crítico que deseja explicar porque é que, ainda mais do que antes, a história é uma trave-mestra deste jogo de acção. Felizmente nem só de surpresas vive o argumento escrito para a segunda incursão do Master Chief pela Xbox. Tem o mérito de adensar ainda mais o mistério em torno da organização dos Covenant, de abordar mais temas, mais personagens e de contribuir para enriquecer cada vez mais este universo. É também curiosa a forma contida como a Bungie dispensa longas sequências cinematográficas – elas estão lá, são intensas e elegantes, mas não se arrastam, para não se tornarem um empecilho para o jogador com fome de acção. Só há um "pequeno" problema: o final. É aquilo a que os anglo-saxónicos chamam um final *cliff-hanger*, ou seja, um final inconclusivo que deixa o jogador em suspenso (como aconteceu, por exemplo, com a trilogia "The Lord Of The Rings" ou com a nova trilogia "Star Wars"). Para alguns será uma forma inteligente de manter o suspense do jogador até um inevitável Halo 3, mas muitos outros considerarão que é um golpe baixo da Bungie para garantir a expectativa e a fidelidade da "clientela". Acima de tudo, é um anticlímax, especialmente frustrante porque, no nível de dificuldade Normal, Halo 2 se termina em pouco mais que dez horas (para os veteranos e para jogar cooperativamente recomenda-se o modo Heroic). Mas, diga-se em abono da verdade, são uma dezena de horas em que cada minuto vai ser vivido com delírio quase febril. E, desta vez, ninguém pode acusar a Bungie de se repetir.

Há quase um momento memorável por nível. A progressão numa ponte suspensa a bordo de um tanque Scorpion, com uma cidade em chamas num apocalíptico cenário de fundo; a abordagem, tipo barco pirata, a uma gigantesca aranha mecânica que rasga edifícios como se de papel fossem; o *dog-fighting* enérgico a bordo de uma nave Banshee; ou saltar para o topo de um tanque Wraith, abrir a escotilha à bruta, despejar uma granada para despachar a tripulação e saltar depois lá para dentro são alguns desses momentos que, a par de vários outros que a bem da surpresa não podemos desvendar, ficarão para a história.

A maior parte das missões tem uma estrutura relativamente rígida – entrar

e destruir tudo, sem grandes soluções alternativas que não a escolha de armas e veículos –, mas apresenta um ritmo perfeito que alterna entre combates a pé e missões em veículos, entre pequenas refregas em cenários fechados e caóticas batalhas épicas em terra ou no espaço. A multiplicidade de cenários ajuda, seja a guerrilha urbana no protectorado africano de New Mombassa (com um ambiente que traz à memória o Médio Oriente...), uma praia, um túnel de uma auto-estrada ou uma estação espacial. Os fãs mais *hardcore*, contudo, vão cobrar o facto de algumas das missões serem demasiado reminiscentes dos níveis do primeiro Halo – a primeira, por exemplo, mas as comparações podem ser feitas em outros pontos do jogo – e de não lhes ser apresentada grande variedade em termos de novos inimigos.

Tudo a bem da coesão de jogo, poderia defender-se a Bungie. E essa é conseguida também através dos gráficos fantásticos que nos fazem parar em pura admiração e apreciação dos detalhes da arquitectura. Os cenários que envolvem o mundo Covenant, por exemplo, são fascinantes pela estranheza que nos provocam.

É uma visão única de um futuro em guerra. E para isso contribui e muito o tremendo som Dolby Digital 5.1 repleto de pormenores cativantes sublinhados por um sistema Surround. Só é pena que a banda-sonora, brilhante na maior parte da aventura, por vezes se perca em momentos foleiros. Que guitarrada hard-rock é aquela?

O *tour de force*, contudo, está nos modos para múltiplos jogadores online. Já nos debruçámos amplamente na reportagem que fizemos na edição 108 da Mega Score, a propósito de uma visita nossa aos estúdios da Bungie, mas agora, com o jogo final nas mãos e o serviço em funcionamento, podemos confirmar o que já tínhamos previsto antes: estamos perante a melhor experiência para múltiplos jogadores online jamais permitida num jogo para consolas. É brilhante, é frenético, é viciante, é capaz de nos alienar do mundo real horas a fio!

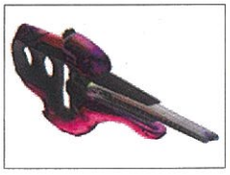
O novo sistema da Xbox Live! desempenha aqui um papel fundamental, com a sua facilidade de criação de partidas que envolvem até 16 jogadores. Dois aspectos assumem protagonismo. Um, o sistema OptiMatch, possibilita ao jogador procurar uma partida que envolva outras pessoas mais ou menos com a sua experiência e talento natural de jogo e com tempo de latência semelhantes, de forma a permitir sessões de jogo mais equilibradas. A outra funcionalidade, o Party System, permite que um grupo de jogadores se mantenha junto à medida que alterna entre mapas, modos de jogo ou oponentes. É uma opção de resto importante para os Clãs que agora se podem formar (com até 100 membros) e têm à disposição estatísticas e classificações publicadas na Bungie.net. Perspectivam-se enormes confrontos online entre grupos de Covenants e humanos Spartan.

Um editor para personalizar as armaduras e emblemas de cada participante – no papel de Covenant ou Spartan – era de esperar.

Mais surpreendente é o sistema de comunicação por voz com o conjunto Communicator da Xbox: nas partidas com múltiplos jogadores, quanto mais forte se fizerem sentir as vozes de outros jogadores, mais perto estão de nós; e quanto mais ténues, mais longe se encontrarão no mapa.

Tudo isto seria fogo-de-artifício sem mapas bem desenhados e modos de jogo equilibrados e, felizmente, podemos afirmar que Halo 2 está facilmente ao nível do que de melhor

Armas: decisões, decisões



Como no primeiro jogo, algumas das novidades de Halo 2 apresentam uma importância e complexidade que só subtilmente se manifesta. A capacidade de usar duas armas ao mesmo tempo é uma delas. Por um lado, ao empunhar duas armas simultaneamente o jogador perde a possibilidade de arremessar granadas.

Por outro, nem todas as armas podem ser empunhadas ao mesmo tempo. Tudo tem a ver com o seu porte: usar dois lança-rockets é, adiante-se, impossível. A combinação é sempre feita entre armas de menor dimensão, como uma pistola e uma metralhadora.

Cada uma tem um ritmo de disparo, um coice, um tempo de carregamento, um impacto e um alcance próprios. Sabendo disto à partida, e não sendo possível transportar mais do que duas armas de cada vez, o jogador tem de pensar: qual é o melhor equilíbrio na utilização de armas e, mais importante, qual é a combinação que melhor serve o meu estilo de jogo?

É possível descarregar duas metralhadoras num inimigo, mas isso significa que nos tornaremos um alvo fácil quando terminarem as munições, já que o tempo de carregamento é longo. Talvez disparar alternadamente uma metralhadora e uma arma de plasma mais pequena proporcione ataques menos demolidores, mas não será mais sensata esta alternativa em que se carrega uma enquanto a outra atira? Por outro lado, a metralhadora provoca um coice maior, diminuindo a precisão dos disparos: talvez o mais eficaz seja optar apenas por armas de plasma? E se preferirmos ficar na retaguarda, uma espingarda de *sniper* e um saco cheio de granadas serão melhor opção. Ou, ainda mais radical, avançar destemidamente para o combate corpo-a-corpo, recorrendo à espada de energia dos Covenant mortífera com apenas um golpe? Só que isso implicaria metermo-nos no meio da confusão, abrindo o flanco para dezenas de inimigos... Uma coisa é certa: haverá uma combinação adequada para todo o tipo de jogadores e, em Halo 2, as armas de menor porte que anteriormente eram vistas como dispensáveis (como a Needler), passam a ter uma importância maior.

N.C.

existe, mesmo no PC. Numa nota pessoal, sob o risco de lançar a ira dos deuses dos FPSs sobre mim, arrisco mesmo afirmar que não há melhores, mais criativos e equilibrados mapas para múltiplos jogadores num FPS desde **Unreal Tournament** – Zanzibar, por exemplo, é um golpe de génio em termos de design de mapas. Há muito mais por explorar, fazer e jogar no mundo online de Halo 2 que o espaço desta crítica e o tempo que tivemos nesta edição para o experimentar permite. A verdade é que esta parte do jogo merece um artigo por si próprio, pelo que reservamos maiores desenvolvimentos para a próxima edição.

Halo 2 chegou por entre uma vaga de *hype* e aclamação precoce ao longo de três anos. Na véspera do lançamento em Portugal e na Europa, caiu a notícia-bomba de que, garante a Microsoft, Halo 2 bateu todos os recordes de receitas de um produto de entretenimento no primeiro dia em que foi lançado nos Estados Unidos. A crítica anglo-saxónica leva-o em ombros. Perante isto, o que podemos acrescentar? Que, apesar de toda a unanimidade crítica, muitos jogadores que jogaram ao primeiro Halo se vão sentir desiludidos com a curta longevidade da sequela e com o facto de que esta obra não é a revolução definitiva que esperavam. Imaginar que a maioria dos jogadores portugueses se vai sentir à margem do melhor que o jogo tem: os modos online no serviço Xbox Live!, que ainda por cá não existe.

Mas garantir a todos que cada minuto passado a jogar Halo 2 será um minuto de fruição, de prazer e de espanto. Que os afortunados que puderem jogar online poucas vezes se divertirão tanto assim no futuro. Halo 2 é um pacote completo e quase perfeito que inclui forma, conteúdo e divertimento nas doses certas. Um clássico.

Nelson Calvinho

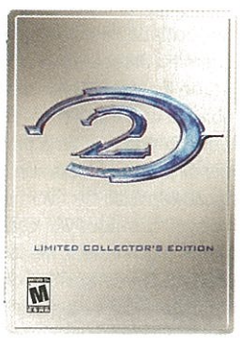
CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

RECOMENDADO

Pequeno na longevidade da épica campanha, enorme na quantidade e variedade de momentos memoráveis, é só no universo online da Xbox Live! que Halo 2 se torna gigante.

Para coleccionadores



Muito mais haveria para dizer sobre Halo 2 do que o que contém este artigo. Felizmente, a Bungie encontrou a melhor forma de levar essa informação a todos na forma do DVD repleto de extras incluído na edição limitada para coleccionadores que também se encontra à venda em Portugal. Lá dentro poderão encontrar:

- "The Making of Halo 2: Behind the Scenes of Bungie Studios";
- Pequenos documentários sobre a criação do jogo, animação, banda sonora e mais;
- Cenas apagadas e especiais;
- Galeria de imagens incluindo imagens conceptuais e imagens para o jogo;
- Comentários da equipa dos criadores do jogo;

Segundo a Microsoft Portugal, a "Limited Collector's Edition" encontra-se "disponível enquanto existir stock" e é distribuída numa belíssima caixa de metal. Mais importante que isso é assegurar que, para os jogadores mais interessados, esta é uma peça documental de grande qualidade e que cada um dos cinco euros que esta edição custa a mais em relação à versão normal é bem investido.

N.C.

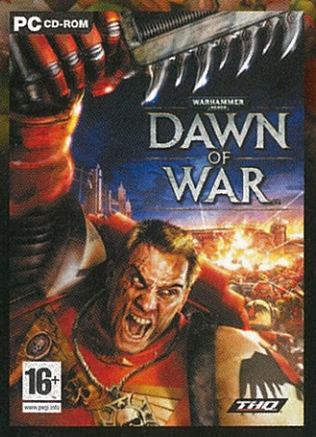
NA FRENTE DE BATALHA HÁ SÓ UM MANDAMENTO.

MATAR.

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR™

www.dawnofwargame.com



"UM DOS GRANDES JOGOS DE ESTRATÉGIA DO ANO."
|BGamer|

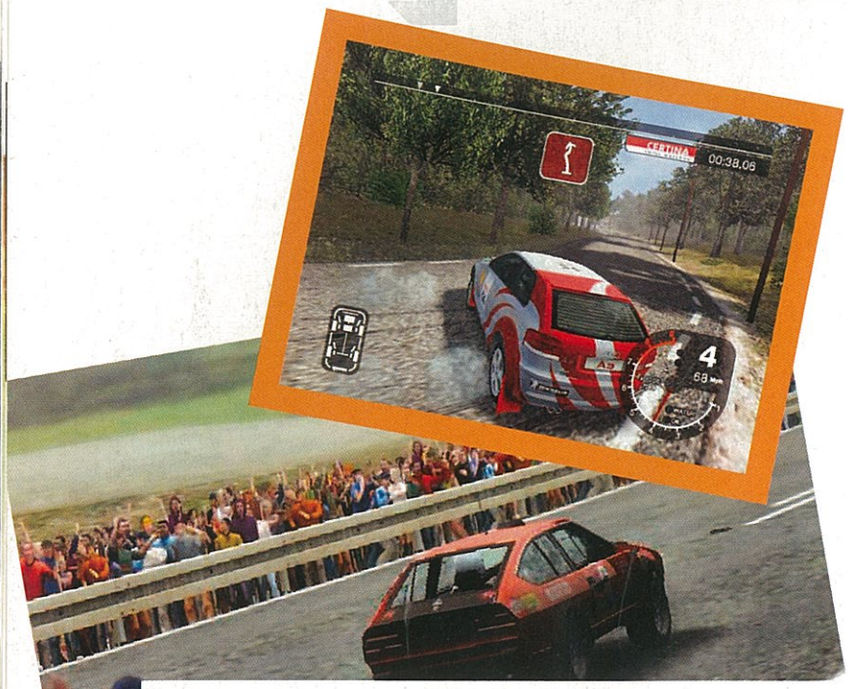
"UM EXÍMIO E BRUTAL JOGO DE ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL."
|MegaScore|

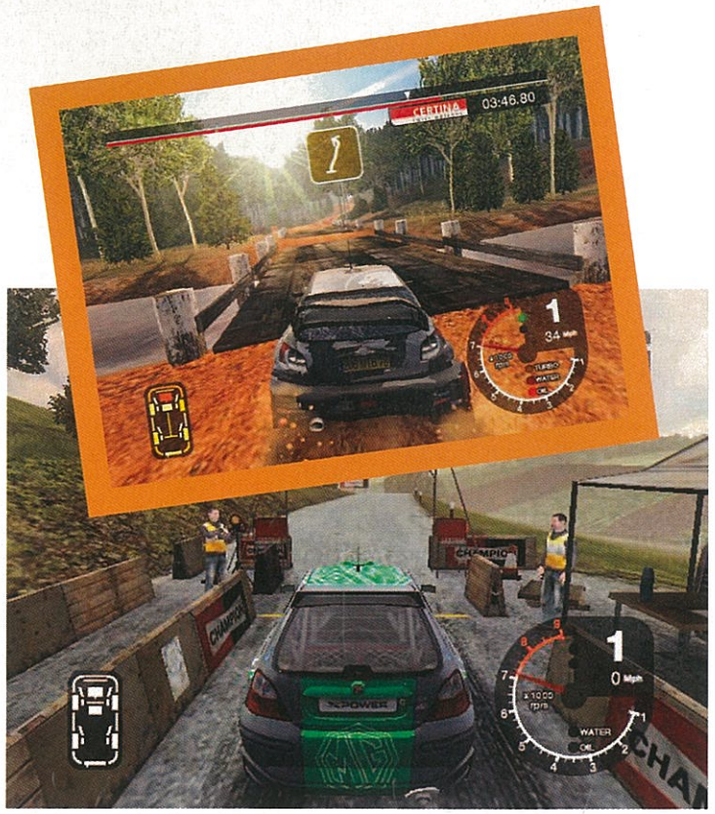
PC CD ROM

www.thq.com

JÁ DISPONÍVEL

All materials © Copyright Games Workshop Limited 2004 except the Source Code for the Dawn of War game. © 2004 THQ Inc. All Rights Reserved. Dawn of War, the Dawn of War logo, GW, the GW logo, Games Workshop, GW, 40k, Chaos, Ork, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, Space Marine, Space Marine chapter logos, and all associated races, race insignia, marks, places, characters, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, (tm) and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved.





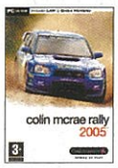
Colin McRae Rally 2005

O escocês voa pela Internet

Sistema: **PC**
Género: **Simulação**
Autor: **Six By Nine**
Editora: **Codemasters**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

TRUQUES E DICAS
www.cheatchannel.com/files/cmacr25.htm



Colin McRae já se reformou no WRC (Campeonato Mundial de Rali) mas, no mundo dos videojogos, continua a ser uma das principais referências para quem aprecia uma boa simulação automobilística. Colin McRae Rally 2005 (CMR2005) é o quinto capítulo da série e encerra algumas novidades que poderão convencer os fãs a acrescentar mais um título à colecção.

Sem diferenças de relevo para as versões PS2 e Xbox, o jogo destaca-se num computador pelo maior aparato visual que só uma placa gráfica de última geração pode proporcionar. A vegetação que rodeia as estradas, as viaturas, a reprodução de condições meteorológicas adversas como chuva e neve, tudo é mais realista e pormenorizado no PC, especialmente se tivermos máquina para esticar a resolução até aos seus níveis mais elevados.

Já em termos de conteúdo, o jogo mantém-se sensivelmente semelhante à versão do ano transacto. Contudo, notam-se alguns laivos de criatividade na forma de um novo modo Carreira, e um campeonato onde vestimos a pele do próprio Colin McRae ao volante de um quatro rodas motrizes à nossa escolha.

Na primeira das provas citadas, começamos como um jovem caloiro que terá de enfrentar múltiplos desafios, como taças e mini-ligas, em países tão distintos como Japão, Austrália e Alemanha (este último, uma novidade desta sequela). Inicialmente o leque de escolhas é restrito mas à medida que vai triunfando e desbloqueando novas competições, o jogador poderá aceder a automóveis tão diferentes como o Mitsubishi Lancer Evo VIII, o Volkswagen Beetle, o Impreza WRX e até carros clássicos e todo o terreno. As diferentes técnicas de condução exigidas por cada viatura transformam o modo Carreira num óptimo teste à habilidade automobilística do jogador.

Igualmente divertidas são as corridas em rede (local ou via Internet) que permitem juntar oito jogadores num rali ou numa simples etapa. A representação dos adversários por carros-fantasma faz com que estas provas sejam tão fluidas como as corridas a solo embora ainda se notem, ocasionalmente e apenas na Internet, alguns problemas como viaturas aos saltos ou carros que parecem ficar enterrados no solo. Recomenda-se vivamente uma ligação de banda larga à Net para desfrutar da experiência.

A excelência do motor físico e uma condução realista mas acessível são garantias para um jogo divertido onde a mínima falha de concentração pode transformar as reluzentes viaturas em carcaças metálicas prontas para o ferro-velho. A licença do WRC, um editor de pilotos ou cenários mais diversificados (que pena Portugal não figurar no roteiro) são alguns pormenores que tornariam a série ainda mais interessante numa futura sequela.

Jorge Vieira

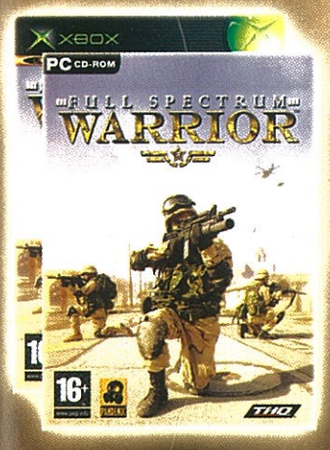
CLASSIFICAÇÃO

Um jogo que acrescenta algumas novidades à série. As corridas online são especialmente divertidas.

RESPEITO PELO COMANDO

FULL SPECTRUM WARRIOR

A VIDA DOS HOMENS DAS EQUIPAS ALPHA E BETA DEPENDE DAS DECISÕES RÁPIDAS QUE VOCÊ TOMA ENQUANTO COMANDANTE. ELES NÃO RESPIRARÃO, NÃO ESTREMECERÃO E NÃO MOVERÃO UM MÚSCULO ENQUANTO NÃO RECEBEREM ORDENS SUAS PARA TAL.



"Um jogo verdadeiramente original tanto na premissa, como na interface e na mecânica de jogo."

| Megascore |

"Full Spectrum Warrior é, certamente uma das réplicas virtuais mais fidedignas e realistas dos conflitos modernos."

| BGamer |

COBRIR AS ABERTURAS

Entre num edifício pela porta:

1. É dada atenção à abertura.
2. A arma está preparada, mas aponta para o chão para o caso de haver civis presentes.
3. O corpo está ligeiramente afastado da parede para permitir uma visibilidade óptima.

GUARDAR O INIMIGO

Depois de ser eliminado um alvo hostil, as armas deste têm de ser recuperadas para que os civis e as crianças não tenham acesso a elas.

1. Um soldado é incumbido de recolher as armas do corpo do inimigo.
2. O resto da equipa forma um perímetro em volta do corpo enquanto um soldado guarda o inimigo com a sua arma.

FORMAÇÃO EM GRUPO

A movimentação num ambiente de combate urbano é perigosa. A equipa em formação de grupo avança ao longo da parede como uma unidade única.

1. Ao avançar ao longo da parede em formação de grupo, o grupo move-se como uma unidade única.
2. Cada homem mantém o sector de tiro que lhe foi atribuído enquanto avança.
3. O atirador garante a protecção à retaguarda.

HIERARQUIA DE COMANDO

Todos os soldados seguem a hierarquia de comando.

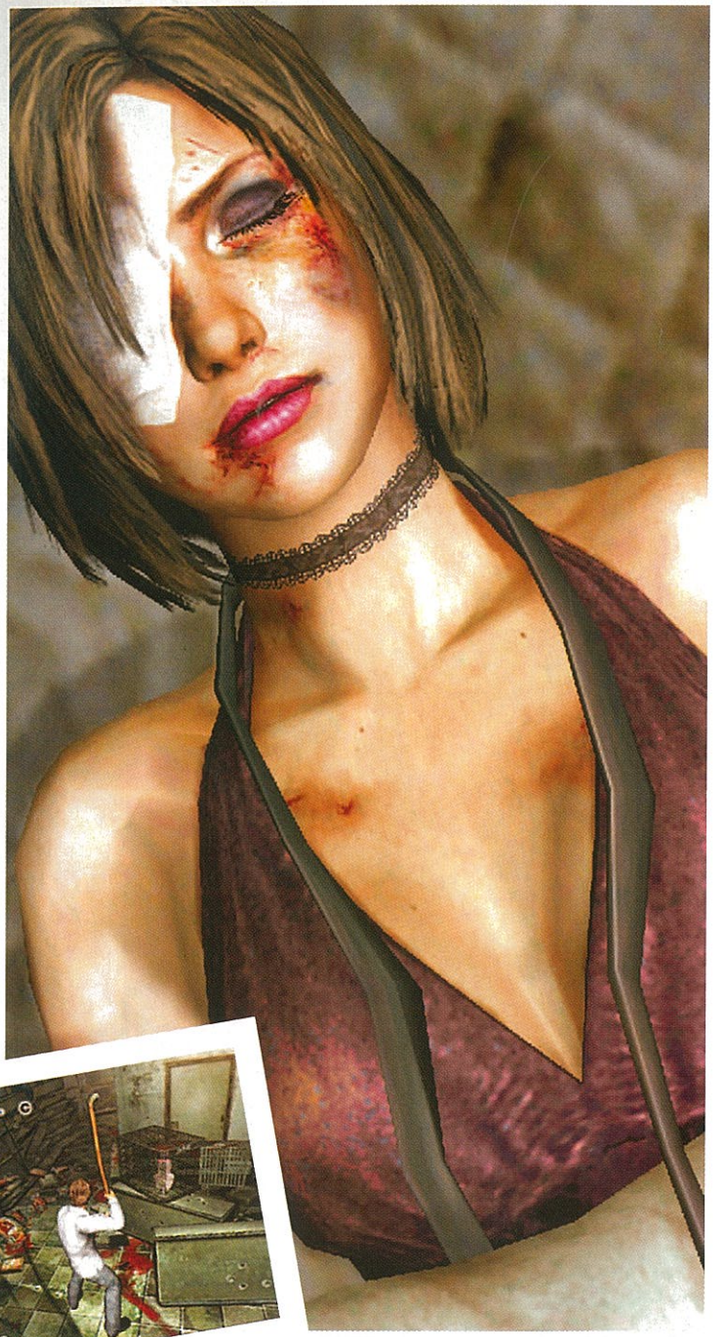
1. Num pelotão, todas as ordens são dadas pelo Líder de Equipa.
2. O Líder de Equipa dá ordem para avançar. Os soldados levam a cabo as ordens do Líder, e movem-se numa formação de dois a dois.

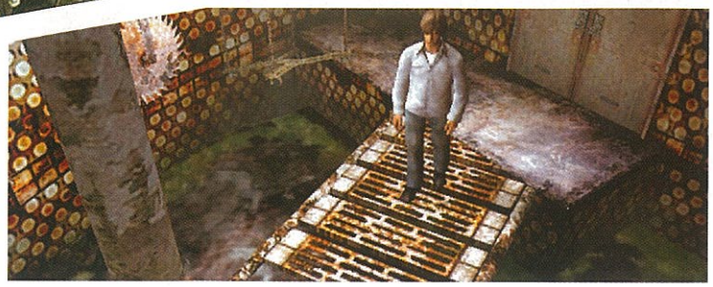
ECOFILMES® PANDEMIC XBOX PC CD ROM THQ®

| Já Disponível |

Silent Hill 4: The Room

O QUARTO MALDITO





Henry Townshend vivia feliz na cidade de South Ashfield. Mas, de há cinco dias para cá, não pára de ter pesadelos macabros. O pior de tudo é que já não consegue sair da sua própria casa: as janelas não abrem, o cabo do telefone está cortado e a porta para a rua está obstruída por correntes e cadeados instalados... pelo lado de dentro da casa! Sonho ou realidade?

Tal como nos capítulos anteriores, o enredo de Silent Hill 4 (SH4) é o principal isco para seduzir todos os admiradores de títulos de survival horror e, desta feita, os argumentistas da Konami excederam-se ao inventarem uma mão cheia de mistérios e reviravoltas numa das melhores tramas de 2004. O selo para maiores de 18 não está na capa só para enfeitar: esta é, de facto, uma aventura perturbante que, mais do que o imaginário grotesco presente na maioria dos cenários, choca pela violência psicológica na abordagem de temas como a claustrofobia, a orfandade e os cultos religiosos levados a um extremo.

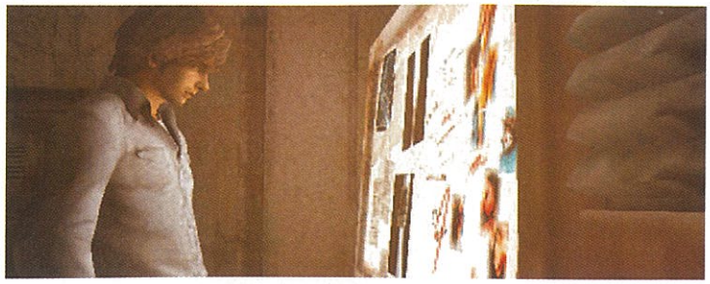
O arranque do jogo vai deixar confusos os velhos fãs da série. Após acordar de mais um pesadelo, Henry levanta-se da cama e começa a percorrer as várias divisões da sua casa. No entanto, esta investigação desenrola-se numa perspectiva da primeira pessoa, uma novidade especialmente preparada pela Konami para este quarto episódio. O controlo da personagem aprende-se num ápice e rapidamente damos por nós a vasculhar todos os recantos em busca de pistas para o mistério. Um ícone no canto superior esquerdo do ecrã indica-nos os momentos em que é possível interagir com o cenário, seja uma análise mais atenta dos objectos espalhados no topo das mesas, um relance sobre as movimentações na rua (a partir da janela) ou uma espreitadela pelo óculo da porta trancada a sete chaves.

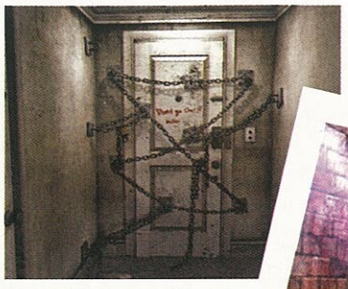
O apartamento, mais concretamente a sua sala, é igualmente o único espaço que nos permite gravar a posição durante a aventura.

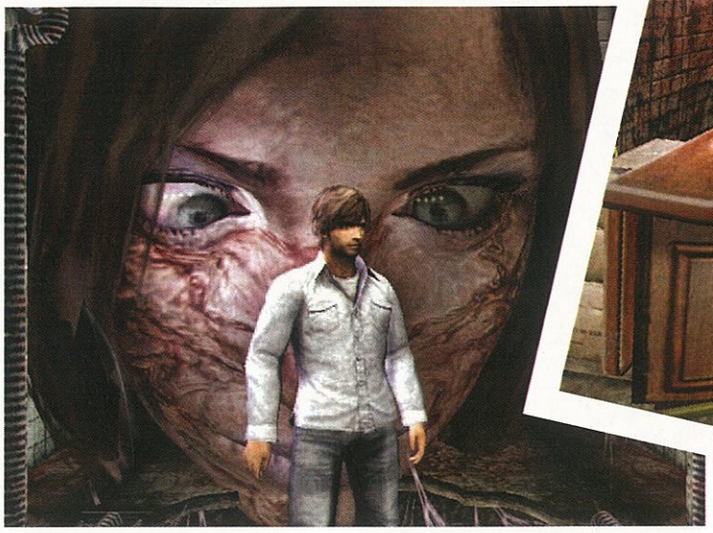
As cenas de exploração são pontualmente interrompidas por eventos como o telefone a tocar ou ruídos no corredor do prédio que nos impelem a correr para a entrada para ver o que se passa. Para adensar a angústia, de nada serve gritar ou esmurrar a porta pois, inexplicavelmente, ninguém parece escutar os pedidos de ajuda do protagonista. Um estrondo vindo da casa de banho marca o primeiro momento-chave da trama.

Ao investigar o incidente, Henry depara-se com um buraco na parede que parece dar acesso a um enorme corredor. É a partir daqui que a aventura encarrila (ou descarrila, já abordaremos o assunto mais à frente), definitivamente, a todo o vapor.

O herói emerge, na outra ponta do corredor, sentado numa escada rolante que o transporta para o centro de um metropolitano abandonado. Isto só pode ser um sonho, certo? Talvez. Mas o jogo adopta aqui a



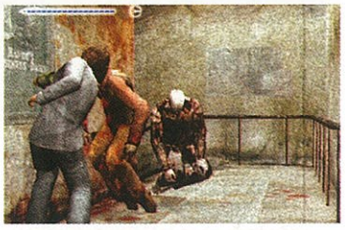




familiar fórmula da terceira pessoa com uma progressão baseada em diálogos com personagens, resolução de enigmas e combates contra criaturas tão aberrantes como cães mutantes, fantasmas putrefactos e monstros com duas cabeças cujos guinchos bastam para nos fazer disparar o ritmo cardíaco.

Henry recolhe, ao longo da campanha, diversas armas como bastões de madeira, tacos de golfe e revólveres, cabendo aos jogadores descobrir quais são os itens mais apropriados para derrotar cada adversário. Existe ainda a alternativa de evitar as lutas e tentar fugir aos inimigos (como os cenários estão divididos em pedaços estanques, basta chegar ao ecrã seguinte para ludibriar os perseguidores – uma mecânica de jogo terrível em pleno 2004!) mas os cobardes só se conseguirão safar em grandes espaços ao ar livre.

Durante a sua caminhada, o herói encontra buracos que funcionam como uma espécie de portais para o apartamento. Esta pausa na acção permite-nos não só gravar a posição na aventura, como eventualmente guardar todos os objectos que não necessitemos num armário situado



à entrada da sala. E aqui surge uma das mais penosas decisões de design de SH4: o inventário está limitado a um certo número de objectos e a partir do momento em que Henry apanha um item, só o podemos largar quando regressamos ao recato do lar. Mas estes programadores japoneses são loucos? Ao fim de quatro capítulos ainda não descobriram uma forma da personagem descartar objectos? Valha-nos Deus!

SH4 também falha redondamente noutros aspectos. Os combates são desinteressantes, a câmara nem sempre está posicionada no melhor ângulo (nas sequências na terceira pessoa) e a lógica dos puzzles, um dos trunfos da série, foi estupidificada de modo a tornar a obra mais acessível ao jogador comum. A repetição dos mesmos cenários (o típico cliché da floresta assombrada, a prisão, o hospital, entre outros), com algumas distorções visuais, é certo, nas etapas mais avançadas parece ser uma solução fácil para contornar a falta de imaginação dos autores que, pelos vistos, esgotaram todas as ideias na fantástica narrativa que se transforma na única motivação para progredir no jogo.

O enredo e uma mão cheia de pormenores deliciosos – a forma como o quarto se vai degradando à medida que desvendamos o mistério ou os epílogos alternativos – evitam que SH4 possa ser considerado um fracasso. Todavia, a Konami terá forçosamente de repensar a mecânica de jogo, a começar pelo controlo da personagem e terminando no sistema de combates. Sob pena dos futuros capítulos não serem dignos do legado de uma das aventuras mais aterrorizantes da história dos videojogos.

Sistema: **PC/PS2/Xbox**
Género: **Aventura**
Autor: **Konami**
Editora: **Konami**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

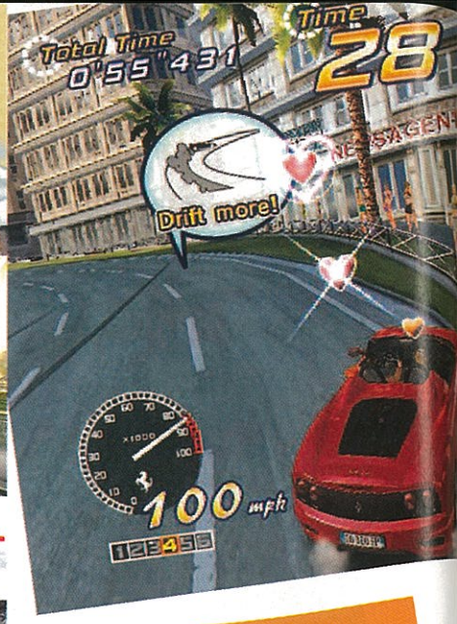
SITES RELACIONADOS
www.konami.com/silenthill4

TRUQUES E DICAS
http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/silent_hill_4_c.txt

CLASSIFICAÇÃO

Jorge Vieira

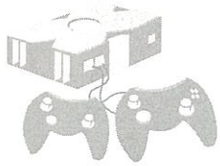
Uma história brilhante dilacerada por enigmas demasiado simples e um arcaico sistema de combate.



OutRun 2

O AMOR É... ACELERAR

Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **AM2**
Editora: **Sega**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)



SITES RELACIONADOS
http://outrun2.sega-europe.com
www.sega.com

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/xbox/OutRun2.htm

O futuro próximo dos videojogos também passa por aqui: *remakes* de clássicos, das arcadas ou de defuntas máquinas de jogos caseiras, que actualizam velhos mecanismos com uma nova forma de fazer jogos, sem no entanto perder os ingredientes que fizeram o sucesso do original. OutRun 2 é um óptimo exemplo do que poderemos encontrar nos tempos que aí vêm.

As paisagens veraneantes, com um Ferrari Testarossa a desfilar pelas estradas ladeadas de palmeiras e areia de Palm Beach, e os loiros cabelos da passageira feminina a esvoaçarem ao vento, é uma daquelas imagens emblemáticas que retemos dos anos 80, a par, por exemplo, do sorriso Pepsodent de Tom Cruise em "Top Gun", dos *jeans* rasgados de Samantha Fox, ou de gigantescos cartazes a proclamar "Soares é fixe" espalhados pelas ruas. Agora é considerado *kitsch*, mas antes divertia-nos nos intervalos das aulas.

Em 1986, **OutRun** espantou o mundo jogador pelos espectaculares gráficos – com uma inovadora câmara colocada atrás do carro - pela colorida música sintetizada (que deu inclusivamente à comercialização de um CD com a banda-sonora) e porque, para variar, não nos obrigava a dar voltas e mais voltas num circuito fechado, permitindo-nos antes a liberdade de conduzir por circuitos pitorescos a perder de vista que – revolucionário! – se bifurcavam e eram divididos em *checkpoints* que era preciso atingir num tempo limite. Em formato *arcade*, permitia ainda o gozo supremo de conduzir com um volante que tremia de acordo com a acção no ecrã – o hoje vulgar *force feedback*. Foi, por isso, um pioneiro. Em 2004, OutRun 2 já não pode oferecer muita coisa, a não ser preencher o vazio nostálgico dos jogadores trintões e divertimento, despretensioso, a rodos. O que já é muito.

Tunings e afinações mecânicas complicadas são cartas fora do baralho – um botão para acelerar, outro para travar, mais dois para curvar e caixa de velocidades manual como opção é tudo o que é preciso para jogar. Na estrada, OutRun 2 é do mais acessível que pode haver. A pretensão de simular a realidade tal como ela é não existe, o segredo está no simples prazer de conduzir – e aqui o conceito-chave é mesmo a simplicidade. Um único ingrediente exige algum talento extra para ser dominado: a derrapagem nas curvas (*powerslide*), que na maior parte dos casos é mais um apontamento de estilo do que uma necessidade.

E, no entanto, apesar de toda a sua simplicidade proporcionar apenas concisas descargas de euforia automobilística, OutRun 2 tem tanto para oferecer. O segredo está na espantosa variedade de modos de jogo – uma autêntica árvore de múltiplas ramificações que garante entretenimento durante semanas a fio, e onde cabem ainda dezenas de bónus desbloqueáveis e uma série de modelos emblemáticos da marca do cavalinho rampante para conduzir.

Há três grandes grupos de modos de jogo – OutRun Arcade, OutRun Challenge e o online OutRun 2 Xbox Live! –, cada um contendo várias opções, mas o coração do jogo é obviamente a reprodução do estilo *arcade* que fez escola. São cinco etapas a percorrer em contra-relógio numa rota que, como no original, se vai bifurcando até à meta (são cinco os pontos de chegada alternativos, conforme o

Rei Midas-San

OutRun 2 é, 18 anos depois, uma nova sequela da obra original do influente designer de jogos japonês, Yu Suzuki – nunca é de mais recordar que é ele o autor de obras como **Hang-On** (1985), **Space Harrier** (1985), **After Burner** (1987), **Virtua Racing** (1992), **Virtua Fighter** (1993) ou a saga **Shenmue** (1999), entre tantas outras.
O "2" do título é enganador. Antes do jogo agora lançado para a Xbox, a série já tinha sido engordada com **Turbo OutRun** (1989), **OutRun Europa** (1991), entre outras obras de menor relevância, nas mais diversas plataformas.

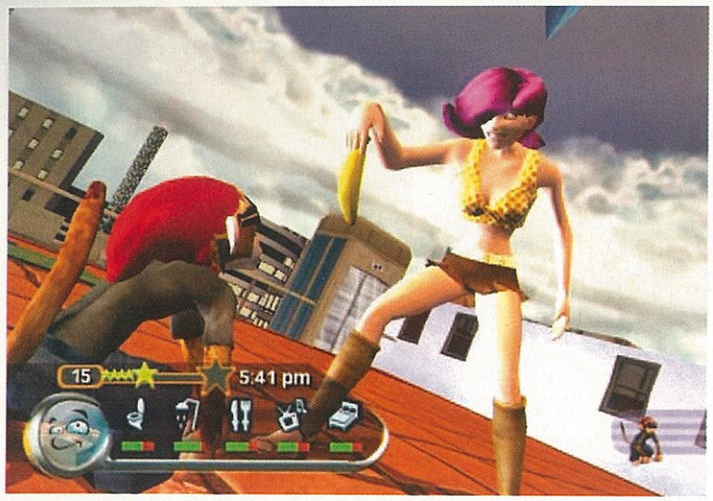
N.C.

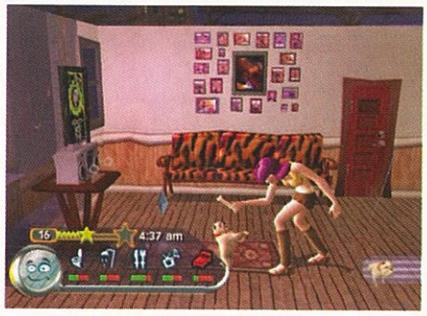
percurso traçado pelo jogador), com a particularidade de as saídas à esquerda apontarem para um trajecto mais fácil e as saídas à direita supostamente apresentarem maior dificuldade.
É particularmente interessante o facto de cada etapa dar lugar a um cenário diverso do anterior – a partir da inicial Palm Beach é depois possível apreciar cordilheiras alpinas, florestas coníferas, desertos, complexos industriais ou cenários citadinos. É um suceder de paisagens que não só resgatam o jogo da rotina como permitem desfilar as capacidades gráficas da Xbox ao serviço dos criativos da Sega. Não são o estado da arte em termos de gráficos ou de animação que podemos encontrar num **Burnout 3**, num **Need For Speed Underground 2** ou no futuro **Forza**, mas está tudo a um nível bem agradável.
Mas isto é apenas um cheirinho do que se segue. Entre opções mais ou menos costumeiras como o Time Attack, Ghost Car e torneios para até quatro jogadores, destacam-se dois. O modo Heart Attack é particularmente engraçado e coloca a rapariga "pendura" a exigir ao piloto que mostre a sua audácia, desempenhando diversas tarefas que desafiam o apego à vida e qualquer regra de boa condução: derrapar continuamente durante um determinado período de tempo ou ultrapassar o máximo número de viaturas são duas provas que arrebatam o coração feminino da parceira que vai sentada no "lugar do morto". Cada "prova" é classificada com uma nota. A apreciação máxima, AAA, dá mesmo lugar a uma verdadeira explosão de corações. Imaginamos que para o jogador masculino em fase de afirmação viril será difícil resistir à provocação de ver o seu desempenho classificado pela companheira, com a dúvida angustiante consumada na pergunta "foi bom para ti?" a surgir inevitavelmente no final de cada prova. Afinal, comenta-se que a potência do carro é uma forma de compensação masculina...
Irresistíveis são também as OutRun Missions, um conjunto de provas com objectivos tão banais como ser o primeiro piloto a cortar a linha de chegada, e tão tresloucados como abalroar todos os cones de uma determinada cor, ou ainda ultrapassar um comboio de camiões TIR à máxima velocidade sem provocar sequer um arranhão na pintura do Ferrari. São dezenas e dezenas de provas que, pela sua curta duração e diversidade, proporcionam um *quick fix* viciante e divertidíssimo. Especialmente se forem desfrutadas no modo Party Missions, que permite a vários amigos jogarem à vez para baterem os recordes uns dos outros.
E, por falar em amigos, o modo Xbox Live! é uma fonte constante de entretenimento (para os portugueses que possuírem acesso ao serviço....). Encontrámos ainda poucos pilotos humanos a competir – situação que deve ser resolvida à medida que o jogo for encontrando adeptos – mas há já um *ranking* generoso com tempos difíceis de bater. Como todos os bons jogos que fogem aos constrangimentos da simulação devem ser, este é extremamente fácil de pegar e jogar, mas difícil de dominar.
Em OutRun 2 é difícil encontrar argumentos que já não tinham sido esgrimidos por outros títulos, de outras editoras, muitas vezes de forma mais competente e espectacular. Mas este é um jogo Sega, e as obras da veterana companhia nipónica sempre tiveram uma aura que não se explica por palavras e não se sente com os sentidos normais, mas nos seduz inapelavelmente.

Nelson Calvinho

CLASSIFICAÇÃO

Um *remake* de um clássico que é garantia de divertimento despretensioso durante semanas a fio. Simples mas eficaz.





The Urbz

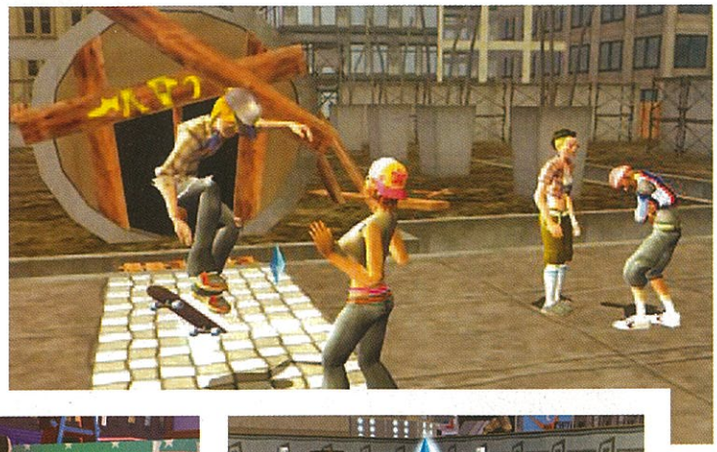
QUINTA DAS CELEBRIDADES

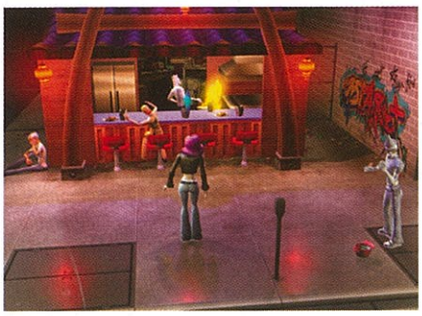
Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Simulação**
Autor: **Maxis**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Portugal (Tel.: 21 310 31 21)

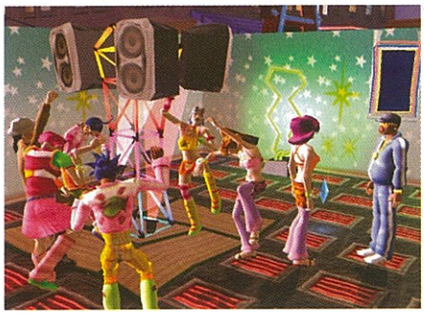
SITES RELACIONADOS
http://urbzsims.ea.com

TRUQUES E DICAS
http://urbzsims.ea.com/cheats/cheats_ps2.php
http://urbzsims.ea.com/cheats/cheats_xbox.php

Como **The Sims**, The Urbz é uma simulação virtual tão real quanto possível do quotidiano. Só que aqui as moradias de inúmeros pisos e amplos jardins mecanicamente regados e perfeitos para o *barbecue* de fim-de-semana dos subúrbios norte-americanos, onde a vida corre bucólica e prudente, são substituídas pelos apartamentos da uma buliçosa metrópole onde a vida não pára de correr à máxima velocidade. Os objectivos burgueses de conseguir um emprego para toda a vida, assentar, comprar casa e carro próprios e formar família são ultrapassados pela vontade de atingir o sucesso e a fama a todo o custo. A integração pessoal não é feita na família tradicional, mas em tribos urbanas com códigos de conduta, culturais, de moda e de linguagem bem definidos, que se reúnem em espaços onde nem todos podem entrar. Não importa ser, é preciso parecer. E aparecer, de preferência na televisão.
O jogador começa do nada. Será possivelmente um desses provincianos que habitavam os bairros de The Sims, acabadinho de chegar à cidade grande, mas sexo, nome e a indumentária cabem ao jogador decidir através de um editor. É também nesta fase que o jogador escolhe a tribo urbana a que pertence inicialmente, sabendo que, sendo grupos territoriais, a cada um está associada uma zona (*district*) da cidade. No total são nove. Há de tudo, desde os urbano-depressivos da industrial The Foundry; aos punks de Central Station; os skaters de Kicktail Park; as *fashion victims* da opulenta Diamond Heights; ou os motoqueiros adeptos do southern rock que pululam na suja Gasoline Row. Cada um apresenta estilo cultural e arquitectónico próprios, com os seus ritmos, espaços nocturnos, calão e até forma de expressão corporal bem definidos.
O objectivo do jogador é assimilar esses códigos e ser admitido na sua elite. Conquistados os nove bairros, será o rei da cidade, aquele (ou aquela) que todos os outros quererão imitar.
A aventura arranca num apartamento arrendado numa zona pouco hospitaleira da cidade. Um polibã, um sofá, um frigorífico e 300 "simoleans" (a moeda corrente do universo Sim) são tudo o que o jogador transporta consigo. De The Sims, este jogo herda as peripécias quotidianas do jogador enquanto procura emprego, estabelece amizades e recheia o lar com mobília, ao mesmo tempo que satisfaz necessidades primárias como a alimentação, a higiene, o repouso ou a diversão. Mas em The Urbz a progressão no jogo é distinta. A mudança mais radical diz respeito à sua maior rigidez, dividido que está por áreas de jogo com listas de objectivos a cumprir. Inicialmente os bairros estão bloqueados e só cumprindo uma determinada selecção de "missões" se desbloqueiam os bairros seguintes. Onde The Urbz marca bastantes pontos é na dinâmica criada no desempenho dos ofícios que providenciam o ordenado que sustenta o lar e os vícios – uma tarefa que estava vedada da série The Sims. Profissões como *bartender*, escultor ou modelo fotográfico são executados carregando nos botões do *gamepad* de acordo com uma sequência que é mostrada no ecrã – é uma fórmula semelhante à adoptada nos populares "simuladores de dança" como **Dance Dance Revolution**.
As interacções com as outras personagens também assumem







contornos ligeiramente diferentes. Permanece a vontade de estabelecer relações de amizade com terceiros, mas aqui com objectivos mais definidos: desbloquear novas missões, "meter cunhas" para abrir as portas a outros bairros, ou aprender novos cumprimentos, danças, formas de beijar, tópicos de conversa e "Power Socials" – acções especiais que provam aos parceiros que já fazemos parte da tribo, ou "crew", aumentando consideravelmente a reputação do jogador.

É, aliás, possível recrutar personagens com que tenhamos melhores relações para entrarem para a nossa própria *crew* – cujo estilo e regras obviamente são ditados por nós.

O resultado prático é que passamos a ter mais personagens que podemos controlar, embora o seu campo de acção se mantenha confinado ao bairro de onde é originária. Alguns dos jogadores habituados a jogar The Sims (no PC ou nas consolas) vão estranhar a interface gráfica de The Urbz. A maior parte das acções é feita através de um PDA, que de certa forma ajuda a concentrar as opções num único espaço, mas tudo fica estragado com os *pop ups* de texto de vários tipos e cores gerando uma confusão que se estende às listas de interacções com outras personagens. O cursor que permite seleccionar objectos e controlar a perspectiva da câmara também não ajuda. Estes são apenas alguns aspectos mais criticáveis, mas há outros.

Em contrapartida, destaque-se pela positiva um modo para dois jogadores, em ecrã dividido, cujo maior interesse é a competição com o parceiro do lado pela maior popularidade – o que não descarta a possibilidade de colaborarem, por exemplo na partilha de mobília, da casa, de dinheiro, ou até de... afectos. E, na PS2, a opção do jogador importar o seu próprio rosto para o jogo, com ajuda da câmara Eye Toy, espalhando-o depois pela cidade em forma de posters, *outdoors*, etc., vai suscitar alguns sorrisos narcisistas.

Não deixa de ser irónica e inteligente a forma como a Maxis apresenta o fenómeno da sede de popularidade a todo o custo como um conjunto de aparências fúteis e convenções sociais superficiais (a necessidade de ganhar reputação e apresentar o *dress code* correcto para que os porteiros nos deixem entrar nas discotecas vai soar familiar a muito boa gente), mas o problema é que, em termos de jogo, esta casa de bonecas que é The Urbz não resulta como desejado. Estamos perante uma longa sucessão de níveis em que se repetem os mesmos rituais e procedimentos do nível anterior, apesar dos cenários e personagens radicalmente diferentes em termos gráficos sugerirem sempre uma sensação de novidade. A rotina instala-se ao fim de três, quatro bairros, e os *loadings* intermináveis entre secções não ajudam, especialmente porque o jogo obriga a um vaivém constante entre zonas da cidade.

Will Wright actuou apenas como consultor na criação de The Urbz e isso poderá explicar a alteração de tantos aspectos em relação a The Sims. Talvez os novos designers queiram fugir à sombra do mentor, deixando a sua própria marca e visão, mas isso é sempre perigoso quando se muda tão radicalmente alguns elementos com provas dadas. Ou naturalmente esta nova franchise represente uma forma de fazer experiências com a fórmula original e de a renovar, sem contudo comprometer a imagem de The Sims. Ou talvez ainda The Urbz seja uma tentativa de puxar um público mais novo, que acha The Sims um jogo "careta", para um universo mais *cool*, mais próximo dos seus valores e interesses. Seja como for, é preciso fazer melhor no futuro.

Nelson Calvinho

Espelho meu, espelho meu...

The Sims incentivava o jogador a criar uma personagem única e intransmissível, pelas escolhas pessoais que fazia ao longo da vida. The Urbz, pelo contrário, pretende que o jogador siga um determinado código de comportamentos, igual ao das outras personagens do jogo, mas contudo com um estilo próprio que se define quase exclusivamente nas lojas de moda de cada bairro. Ali se poderão pagar os penteados, barba e bigode, camisas, casacos, chapéus, calçado, joalharia, *piercings* ou tatuagens adequados ao meio-ambiente onde se joga.

N.C.

CLASSIFICAÇÃO

The Urbz é uma versão urbana de The Sims que peca pela linearidade provocada por uma estrutura de missões rígida e repetitiva.

Star Wars: Battlefront

Luta de classes

Sistema: **PC/PS2**
Género: **Acção**
Autor: **Pandemic**
Editora: **Activision**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.lucasarts.com/games/swbattlefront/
www.pandemicstudios.com
www.activision.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/919278.html
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/919277.html

Ponto de convergência entre a nova e velha trilogia "Star Wars", Battlefront recruta o jogador para as grandes batalhas dos filmes num estilo de jogo próximo do de **Battlefield**. Os conflitos, enérgicos, estendem-se por terra, ar e água e apelam ao espírito de equipa para levar a cabo o objectivo último de dominar diferentes áreas do campo de batalha.
Os 16 mapas do jogo são ricos, fiéis às origens e proporcionam diferentes abordagens: enormes descampados de gelo ou o deserto são o palco perfeito para confrontos de veículos, enquanto que florestas, ruínas e urbes privilegiam os confrontos de infantaria.

No seio do jogo em equipa estão quatro classes – soldado, artilheiro, franco-atirador e piloto – mais uma que é específica de cada facção: os rebeldes contam com o resistente Wookie; os Dróides Separatistas recorrem a um robô que alterna entre poder de fogo e mobilidade; e o Império e o Exército Clone têm tropas que fazem uso de um *jump-pack* (para saltar) e um *jet-pack* (para voar), respectivamente. Já os veículos são mais de 30, onde estão incluídos os emblemáticos caças X-Wing, Tie Fighter, os veículos de combate de quatro "pernas" AT-AT e as Speeder Bikes. Alguns são meros transportes, enquanto outros são verdadeiras fortalezas que albergam vários jogadores em simultâneo.
Toda esta mecânica, juntamente com uma inteligência artificial medíocre, orienta o jogo para a vertente online. E é aqui que a porca torce o rabo. Sendo Battlefront um jogo cujo potencial é descoberto na vertente online (16 jogadores na PlayStation 2 e 32 no PC), é ambíguo que os bons modos de jogo sejam exclusivos da vertente a solo. Em rede local ou na Internet (via GameSpy) o jogo só pode ser desfrutado em mapas isolados, enquanto que a solo estão disponíveis as campanhas alimentadas por uma narrativa (modo Clone Wars e Galactic Civil War), intercalando os mapas com imagens dos filmes; e Galactic Conquest, que alia decisões estratégicas à batalha campal.
Ainda assim, o jogo está isolado de concorrência na mais poligonal versão PlayStation 2, se bem que esta sofra do mesmo problema que a versão Xbox: a dificuldade em identificar alvos a longa distância. Já no PC, apesar dos mapas suportarem mais gente e do grafismo ser substancialmente mais polido, a mecânica de jogo, sem a presença online do modo Galactic Conquest, não acrescenta nada face ao que já foi feito em Battlefield e em centenas de boas modificações (mods) de jogos existentes.

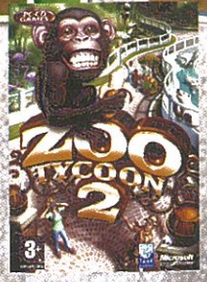
Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

O forte do jogo seria a vertente online... caso esta tivesse as mesmas opções da vertente a solo.

É bom estar próximo dos animais, mas se calhar não tanto.

ZOO TYCOON 2



3+

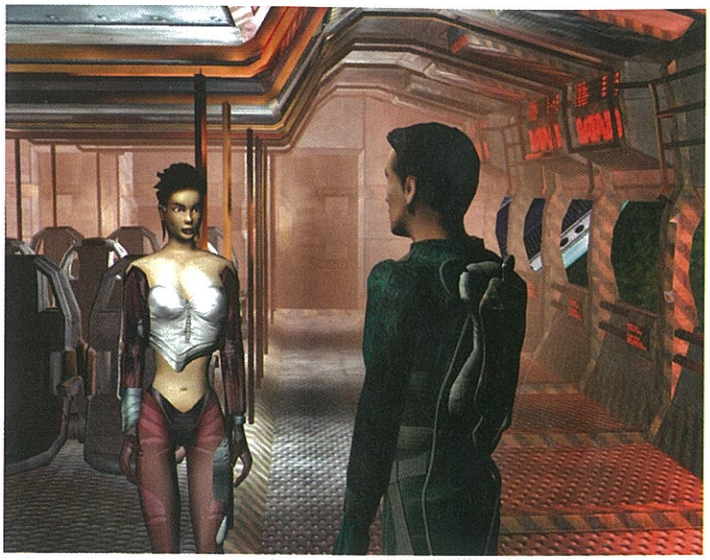
www.pegi.info

BLUE FANG GAMES

Microsoft game studios

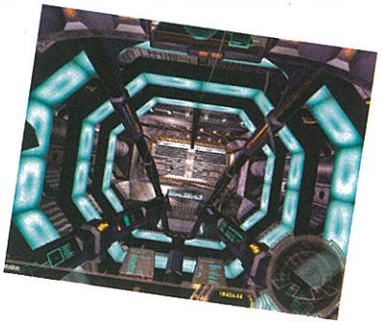
Em Zoo Tycoon 2, podes contactar de perto com os animais sem o incómodo de cheirares a tratador de elefantes. Alimenta os animais, constrói os seus habitats e gere o teu zoológico de forma a teres sempre clientes e animais satisfeitos. Podes inclusive criar um álbum fotográfico com os melhores momentos. Por isso entra já no único zoo onde não corres o risco de pisar algo mais. zootycoon2.com

© 2004 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Zoo Tycoon, os logótipos Microsoft Game Studios e ZooTycoon 2 são marcas comerciais ou registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Desenvolvida pela Blue Fang Games™ para a Microsoft Corporation. Blue Fang Games e o logótipo Blue Fang são marcas registadas da Blue Fang Games, LLC.



X2: The Threat

Comércio nas alturas



Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Egosoft**
Editora: **Deep Silver**
Distribuidora: **Playgames**
(Tel.: 22 608 83 20)

SITES RELACIONADOS
www.egosoft.com

TRUQUES E DICAS
www.actiontrip.com/cheats/x2thethreat.phtml

"Espaço...a fronteira final". Assim escrevia em 1966 o criador da mítica série "Star Trek", Gene Roddenberry. Desde então, muitas foram as apostas de ficção científica que tentaram a imortalidade, numa época em que a falta de recursos técnicos obrigava os argumentistas a apostar nas boas ideias. Actualmente, vivemos na era das aparências. Para uma esmagadora maioria, um bom jogo traduz-se em bons gráficos, enquanto que o argumento... bom, esse não vende placas gráficas.
Não é que X2: The Threat, a nova proposta de "simulação" espacial da Egosoft, seja pobre graficamente. Simplesmente não é muito feliz nas animações humanóides, sendo que a acção em geral corre com alguns soluços. A componente sonora também não ajuda, apresentando-se incompleta (omitindo, entre muitos outros, o som de portas a abrir/fechar), e oferecendo apenas quatro ou cinco (bons) temas musicais diferentes. Algo escasso para quem terá de passar infindáveis horas a planar languidamente pelo espaço apenas com a música como companhia.
É que a velocidade da acção de X2 é facilmente ultrapassada por um caracol coxo. Embora os chavões passados nos tenham habituado à lentidão espacial, não deixa de ser deprimente imaginar que no futuro, rodeados de tanta tecnologia, as viagens espaciais serão assim. Um marasmo. Vale o sistema de piloto automático e a possibilidade de usar o sistema Jump Drive para viajar automaticamente para qualquer sistema desejado.
Fraquezas técnicas à parte, X2 impressiona. Quer seja pelo extenso e complexo universo – que se apresenta com mais de 130 sistemas, governados por seis raças diferentes – seja pela excelente história. Esta, de resto, conta como Julian, um pirata

especialista na arte de pilotar foi, juntamente com o seu parceiro de aventuras Bret, capturado pelas autoridades. Mas dois pilotos da qualidade de Bret e Julian não são fáceis de encontrar. Assim, a poderosa TerraCorp acaba por recrutar a dupla maravilha. Até aqui nada de novo, mas as reviravoltas que se vão desfiando provam que não estamos perante apenas mais uma "história da carochinha". A corroborar isso mesmo estão pormenores deliciosos como a possibilidade de pesquisar enciclopédias ou visualizar noticiários televisivos que nos mostram o que se vai passando universo fora. Existe ainda a invulgar possibilidade de sair da nave recorrendo a um fato espacial e passear pelo imenso vazio.

Apesar ser superficialmente semelhante ao excelente **Freelancer**, X2 acaba por revelar a sua singularidade após algumas horas de jogo. Para começar, X2 centra a acção na gestão económica que, embora seja paralela à história principal, é essencial para angariar fundos. Não só é possível comprar centenas de produtos diferentes (incluindo escravos) num determinado sistema e ir vender mais caro a outro; adquirir naves superiores (existem mais de 12 por onde escolher) e melhoramentos para estas; como também comprar fábricas, fretar naves para efectuar serviços e contratar seguranças que assegurem a integridade física do nosso património. Tudo isto estaria muito bem se o sistema de gestão se resumisse a um ou dois cliques. No entanto, quatro tutoriais distintos e mal concebidos revelaram-se insuficientes para explicar a quantidade de acções e decisões passíveis de realizar.

Os combates também marcam presença e são parte integrante tanto das missões principais como das que poderemos ingressar voluntariamente em troca de recompensas monetárias.

O problema é que sem um *joystick* não só teremos de lutar contra o inimigo como também contra a famosa dupla rato-teclado. Pelo menos até juntarmos o suficiente para melhorar o nosso veículo. De qualquer forma, ambas as vertentes - económica e militar – estão condicionadas pela impossibilidade de ser aliado de todas as raças, ou seja, não serão poucas as vezes que o nosso herói terá de combater umas para convencer outras. Além disso, a forma como nos comportamos no universo de X2 influencia as nossas amizades e a forma como a nossa personagem evolui. Se preferirmos comercializar bens pacificamente, teremos um tipo de raças como aliadas, mas se optarmos por resolver tudo ao tiro o mais certo é acabar quase sem amigos. Este tipo de liberdade acaba por ser o que torna X2 tão viciante. Há algo de estranhamente aliciante em andar para trás e para a frente a negociar, ou simplesmente a existir. Apesar de não atingir a excelência técnica e jogabilidade de Freelancer, X2 tem argumentos suficientes para justificar uma espreitadela. Em troca só pede um pouco de paciência.

Gonçalo Brito

Futuro ou passado?

Isto é muito estranho. Que se saiba, até à actualidade o Homem conseguiu pouco mais do que ir à Lua, colocar sondas, uns satélites e uma estação espacial em órbita. Então porque é que as obras que retratam futuros universos espaciais são todas mais ou menos iguais? O design das estações espaciais, das naves e até mesmo o tipo de tarefas sociais a que os habitantes se entregam são semelhantes e têm mantido uma certa coerência que sobrevive aos anos. É como se o assunto tratado relatasse acontecimentos passados. Factos.

Não será possível que o futuro no espaço nos traga algo mais que piratas e mercadores em tons de cinzento enferrujado?

G.B.

CLASSIFICAÇÃO

Apesar de tudo, uma viagem viciante.

Prince Of Persia: Warrior Within

O Destino é um gajo tramado

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Ubisoft Montreal**
Editora: **Ubisoft**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

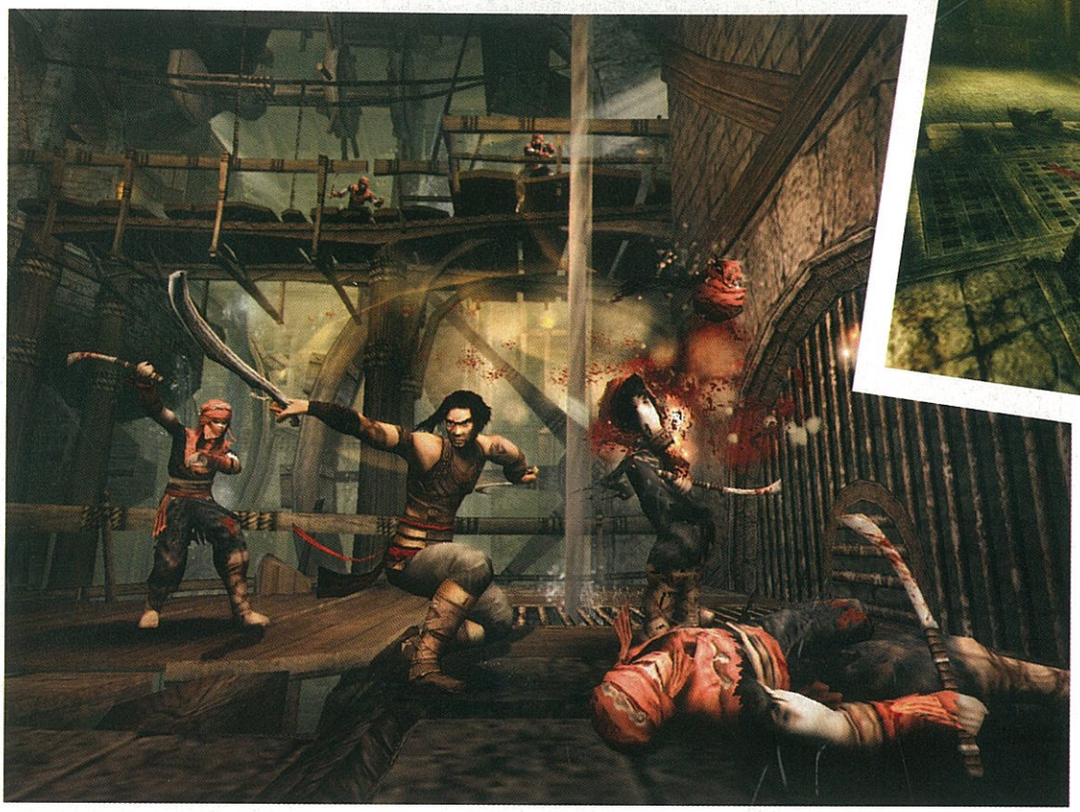
SITES RELACIONADOS
www.princeofpersiagame.com

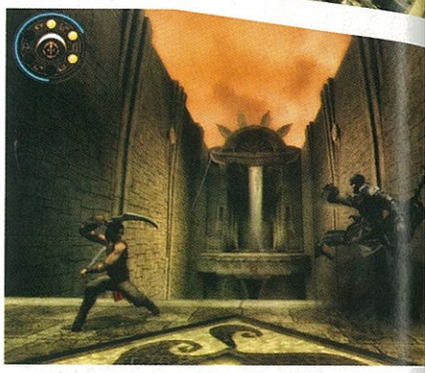
TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/919986.html

Há coisas com que não se brincam. O destino é uma delas. Não há forma de escapar aos acontecimentos que um desígnio superior reservou para a nossa existência, somos peões num tabuleiro de xadrez cujas regras estão para lá da nossa compreensão. Todos estamos marcados para morrer mais cedo ou mais tarde. Ou será que não? A história de Prince Of Persia: Warrior Within (POPWW) gira em torno desta questão. Tudo porque o herói andou a brincar, no episódio anterior, com o ritmo natural do Universo e escapou por um triz à maldição que sentenciava o óbito do libertador das Areias do Tempo. O príncipe devia estar morto e enterrado. E o Destino é implacável para quem o desafia. O Dahaka (uma entidade imortal) foi enviado à Terra para perseguir e aniquilar de uma vez por todas o protagonista. Durante dez anos, o príncipe escapou a todas as armadilhas mas o carrasco não desarma e o herói viu-se obrigado a fugir da sua terra natal em busca de uma solução para o problema. A vida de fugitivo transformou-o numa personagem violenta de aspecto agreste e olhar sombrio. Longe vão os tempos em que ele se entregava nos braços do amor no luxuriante palácio do Marajá. Quem quer saber de beijos quando a própria vida está em jogo? Mas de que forma é que se pode enganar uma vez mais o Destino? Muito simples. Viajando até à ilha onde foi criada a ampulheta com as Areias do Tempo, descobrindo um portal para o passado e impedindo a construção do artefacto. Sem ampulheta, os eventos do jogo anterior nunca teriam acontecido e o príncipe ficaria absolvido de todos os seus crimes. Uma trama rebuscada? Podem crer! Quando finalizou os trabalhos em **Prince Of Persia: Sands Of Time (POPST)**, a Ubisoft Montreal anunciou que o capítulo seguinte da saga seria uma experiência bastante diferente, principalmente ao nível da atmosfera e personagens recriadas na obra. O resultado final comprova esse objectivo pois, embora a mecânica de jogo se mantenha semelhante, a aventura reveste-se agora de uma ambiência muito mais tenebrosa que contrasta sobremaneira com as paisagens vívidas e exóticas do título anterior. Um sistema de combates mais complexo e a integração fluida das batalhas com as sequências de exploração são as duas principais novidades de POPWW. A primeira inovação é uma faca de dois gumes para o sucesso da obra: a hipótese de empunhar duas armas em simultâneo, executar dezenas de *combos* (à melhor imagem de jogos de pancadaria como **Tekken** ou **Mortal Kombat**) e recorrer aos adereços do cenário – paredes, colunas, entre muitos outros – para golpear os inimigos torna a interface demasiado intrincada para o indivíduo comum mas qualquer jogador *hardcore* vai deliciar-se com o vasto leque de movimentos que o herói agora protagoniza. Verdade seja dita que os controlos básicos se mantêm intuitivos para facilitar a vida até ao aventureiro mais descuidado mas perdeu-se alguma daquela magia que fazia de POPST um título acessível para todo o tipo de jogadores.

A violência *gore* reflectida no jogo é outro sinal de que as peripécias do príncipe deixaram de ser uma brincadeira de crianças. Atente-se nas habilidades colocadas à nossa disposição: rachar inimigos ao meio, empalá-los com uma espada, cortar-lhes a cabeça, lançá-los de precipícios abaixo, a lista de crueldades é infindável. É ainda possível arremessar punhais e outros objectos letais na direcção dos adversários, uma boa alternativa quando a dimensão dos oponentes (existem vários guardiões para derrotar) impõe cuidados redobrados.

Tal como referimos anteriormente, POPWW combina de forma espontânea a resolução de enigmas com os momentos de tareia. Aquela sensação previsível de que um combate se avizinhava quando o herói desembainhava a espada é uma memória do passado: a acção





desenrola-se agora de forma ininterrupta com naturais benefícios para a jogabilidade. O Castelo do Tempo (o principal cenário do jogo) tem recantos tão majestosos como as paisagens do capítulo anterior e quem tiver vertigens vai voltar a ter pesadelos com as diversas sequências em que o príncipe é obrigado a ficar suspenso em barras ou a trepar rochedos e pilares que o elevam dezenas de metros acima do solo. Existe uma mão cheia de puzzles interessantes para desvendar mas só se lamenta que o design da maioria destas charadas (combinar alavancas, activar mecanismos mecânicos, entre outras) provenha de POPST. A nível visual, o jogo destaca-se pela imponência dos cenários e pelo notável trabalho de animação das personagens. A câmara revela, aqui e acolá, alguns problemas de posicionamento mas não é nada que não possa ser rapidamente corrigido com o manípulo direito do *gamepad*. Já a música hard-rock que acompanha os trechos mais conturbados da aventura era perfeitamente dispensável, sobretudo se atendermos à qualidade das melodias mais atmosféricas que pontuam a investigação dos cenários. Os fãs da banda norte-americana Godsmack vão regozijar-se com o par de faixas incluídas no jogo ("I Stand Alone" e "Straight Out Of Line") mas, neste campo do licenciamento, o destaque vai inteirinho para a participação da irresistível **Mónica Belluci** como a voz de Kaileena, a mulher que auxiliará o príncipe a ludibriar o seu trágico destino. Se os autores tivessem colocado o mesmo empenho nas cenas de exploração que dedicaram à reformulação dos combates, POPWW seria um forte candidato a melhor jogo de sempre da PS2. Assim, temos a repetição de uma fórmula de sucesso abrilhantada com elementos que a tornam mais sedutora para a franja *hardcore* do mercado.

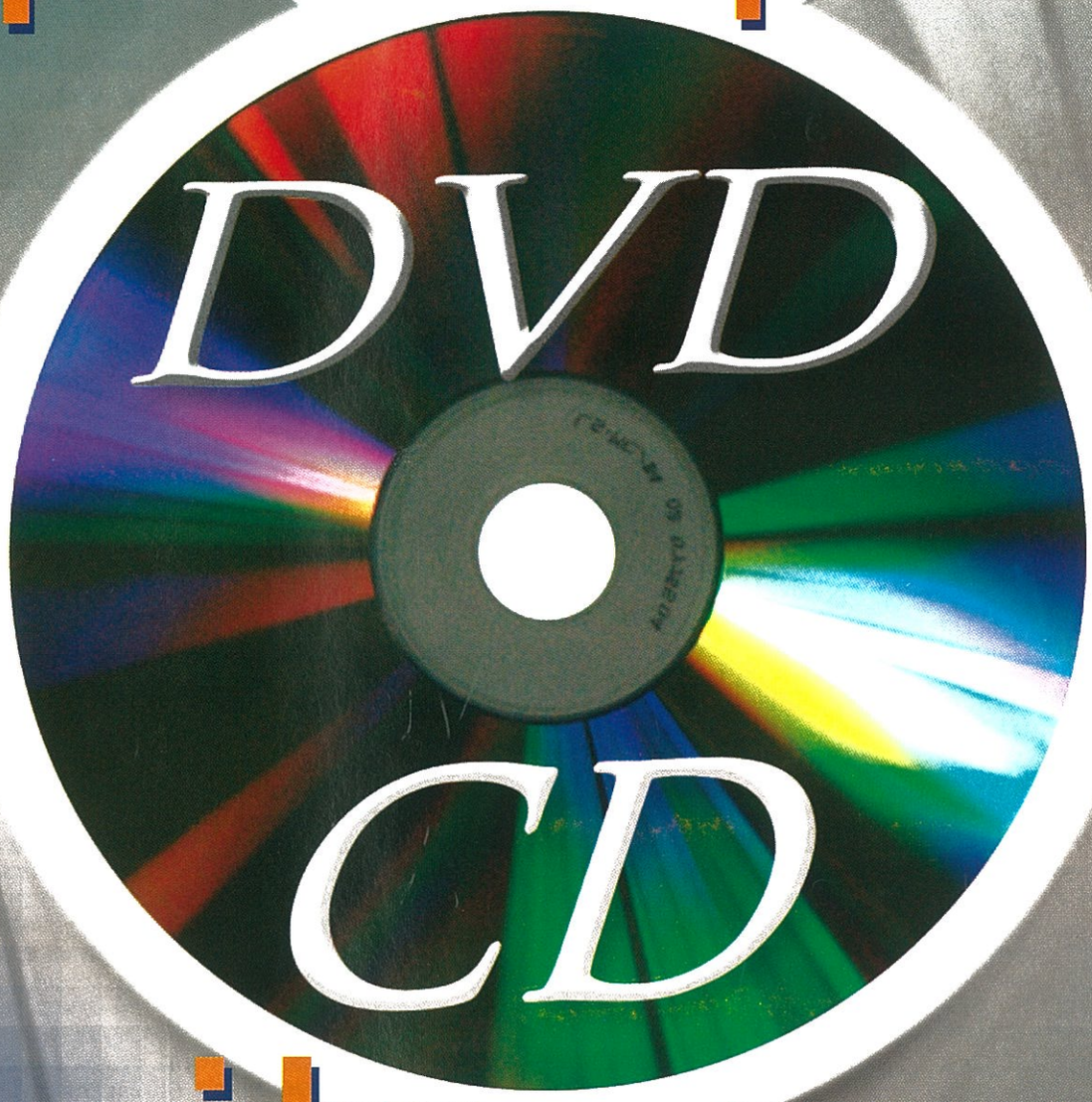
Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

Um conto de fadas transformado numa obra de terror apelativa para jogadores *hardcore*.

lgpdigital
Comércio por Grosso de Suportes Digitais, Lda.

Se precisa de qualidade,



rapidez e preço

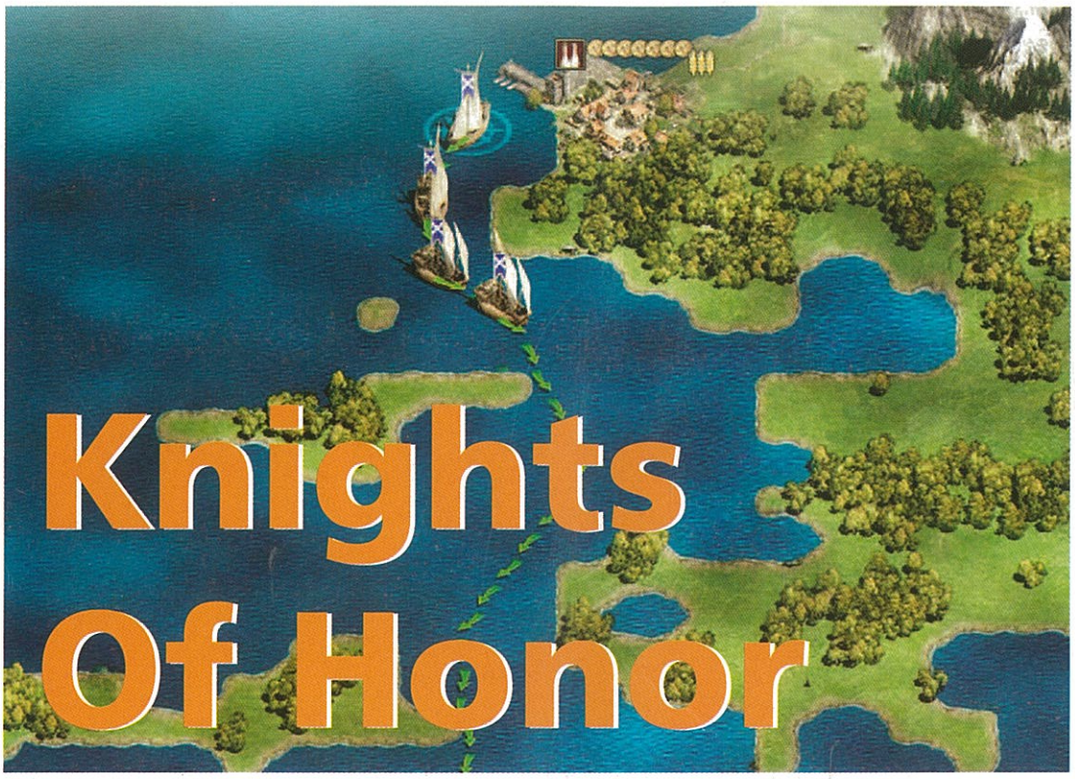
Não procure mais!

Na lgp encontra

GRUPO CONDOR
REPRESENTANTE OFICIAL

cds • dvds • embalagens • bolsas com a melhor relação qualidade • preço

Rua José Afonso, Nº 12 Cave, Armazém A (traseiras) – 2745-136 Queluz • Telef: 214 357 185 • Fax: 214 357 186 • email: info.lgp@mail.telepac.pt



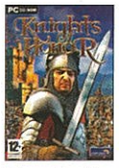
Knights Of Honor

Rescrever a História

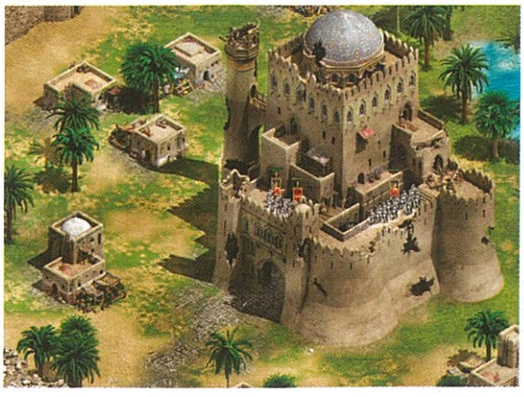
Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Black Sea Studios**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal**
(Tel.: 21 310 31 21)

SITES RELACIONADOS
www.knights-of-honor.net/

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/DOSWIN/blknightshonor.htm



A História medieval mantém hoje ainda um incontornável apelo subjectivo que teima em retardar a sua saturação. Nós por cá, filhos legítimos de uma história medieval rica, órfã de pai e repleta de desgraças insólitas, tornamos natural que as vielas das lendas e dos fados sejam povoadas por um povo deprimido e ávido de uma glória antiga que teima em não voltar. O novo trabalho editado pela Electronic Arts, Knights Of Honor, permite soltar o complexo sebastianista que há em nós, promovendo conquistas tácticas, cínicas e violentas (que pouco ou nada têm de honrosas) como terapia. A ideia é chegar a imperador da Europa, tarefa hercúlea num jogo onde vale tudo.
Ao longo de três épocas diferentes, compreendidas entre 1000 e 1350 DC, e com mais de 100 reinos europeus jogáveis, o jogador irá reinar e expandir o seu território, constituído por uma mão cheia de cidades – todas com produtos, informações históricas, e representações arquitectónicas personalizadas, alegadamente correctas.



Em Knights Of Honor (KH) a Black Sea Studios consegue recriar a sensação do que seria governar um reino na época medieval, confrontando-nos com outros líderes que reclamam alianças, rotas de comércio, casamentos de conveniência ou simplesmente o nosso extermínio. Como resposta poderemos recorrer a inúmeras soluções, sendo a mais óbvia a que representa o grosso da nossa longa jornada de conquista europeia: a guerra. É nesta que encontramos uma grande parte da singularidade que caracteriza KH. Quando enfrentamos um inimigo em batalha é-nos dada a opção de participar activamente ou de deixar a querela decorrer enquanto nos dedicamos a outra tarefa qualquer. No caso de enveredarmos pela primeira opção, KH transforma-se então no típico jogo de estratégia em tempo real (RTS) medieval em que controlamos no terreno as diversas unidades – infantaria, cavalaria, maquinaria de cerco, etc. – construídas ao longo da aventura. Elemento decisivo para o sucesso é a utilização de espiões infiltrados nos reinos rivais, ou de contra-espiões, cuja função é

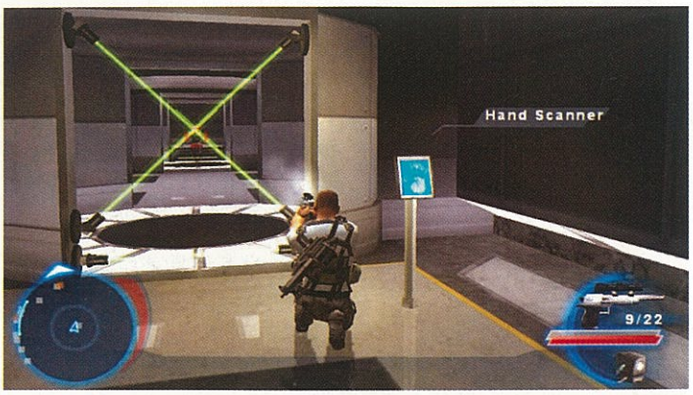
obviamente detectar possíveis delatores a quem confiámos a nossa nobre casa.
Igualmente vital é a gestão económico-política da pátria: fazer as alianças certas, construir infra-estruturas, gerir riquezas e religião, controlar rebeldias e até minimizar o sentimento de nostalgia sentido pelos povos conquistados (!) são algumas das tarefas. Para o efeito é possível contratar até nove cavaleiros que assumem as mais diversas funções: guerreiros, mercadores, senhorios, os já referidos espiões ou até clérigos. A utilização inteligente de cada um cria um uníssono propício ao sucesso.
Com toda esta panóplia de funções não deixa de ser surpreendente que em KH toda a acção se passe em tempo real, ainda que a um ritmo algo lento. Este é, aliás, um dos senãos da obra. Ao comando de Portugal demorámos cerca de oito horas só para conquistar a Península Ibérica. Isto sem contar com o extenso tutorial completado previamente. É certo que é possível aumentar a velocidade de jogo, mas aí tudo o resto fica mais rápido e torna-se complicado lidar com um repentino bombardeamento de *pop ups*, que requerem a nossa atenção ao mesmo tempo.
Desta forma, KH afasta-se do jogador casual que não quer ou não tem tempo para aprender. O excesso de calma com que tudo acontece acaba mesmo por tornar a experiência algo repetitiva.
Para os verdadeiros viciados em jogos de estratégia, KH seduz, não só pela sua viciante jogabilidade, mas também pela variedade e complexidade de abordagens tácticas que possibilita adoptar em função das diversas situações, já que as forças das armas rapidamente se revelam insuficientes para nos tornarmos merecedores do título de "Imperador da Europa".
Conquistar uma cidade ao país vizinho e, antes que ele possa reagir, lavrar um tratado de paz, compra-nos tempo suficiente para lamber as feridas de guerra e reestruturar as tropas.
Este é apenas um exemplo da diversidade oferecida por KH, onde cada problema comporta sempre múltiplas soluções.

Gonçalo Brito

CLASSIFICAÇÃO

★★★★☆

Um conceito original, centrado na micro-gestão e extremamente viciante, mas que se desenrola à velocidade de caracol.



Syphon Filter: The Omega Strain

A CABALA DO CLICHÉ

Quarto título da série Syphon Filter, The Omega Strain, volta a fazer uma desfeita ao excelente primeiro capítulo da série, mantendo a pobre linha seus dois antecessores.
No papel de um agente novato de uma organização antiterrorista – a IPCA – o jogador é literalmente despejado, sem perceber bem porquê, no centro de uma cidade caótica e infectada por um vírus incógnito, estilo **Resident Evil**.
Com balas terroristas a voarem de todas as direcções, lá vamos correndo, tropeçando nos controlos, que de intuitivos nada têm, e tentando acertar uns tiros em alguém, embora com pouco sucesso.
Em jeito de tentativa de modernização da série, os autores optaram por fazer de Omega Strain um jogo mais direccionado para a vertente online (o que não justifica o fraquíssimo modo a solo), oferecendo-nos níveis extensos,

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Sony Computer Entertainment**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal**
(Tel.: 707 202 310)

onde por vezes existe mais de um caminho para o mesmo objectivo.
É possível jogar numa equipa de até quatro elementos, com variados objectivos para resolver em contra-relógio.
Por entre diálogos aborrecidos, *bugs* sonoros, ausência de opção para salvar o jogo quando desejamos e problemas de inteligência artificial (por vezes os inimigos só disparam se dispararmos primeiro!), este jogo tem pouco mais para vender do que o seu bom aspecto gráfico. Com tantos títulos bons disponíveis e outros tantos a chegar, The Omega Strain, será rapidamente esquecido.

G.B.

CLASSIFICAÇÃO

★★☆☆☆

Um jogo com pouco para oferecer e algo desinspirado.

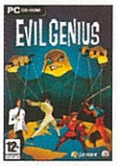
Evil Genius

MUAHA HA HA HA!

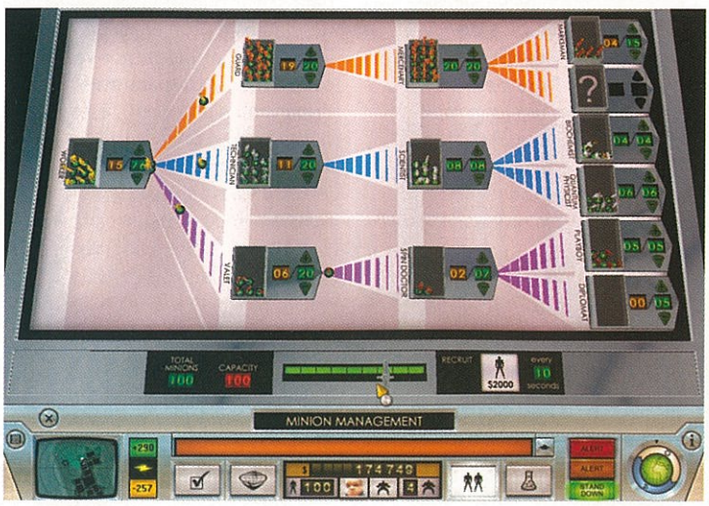
Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Elixir Studios**
Editora: **Vivendi Universal**
Distribuidora: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)

SITES RELACIONADOS
www.howevilareyou.com
www.elixir-studios.co.uk
http://vugames.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/36920.html



Camuflado na abordagem *kitsch* dos filmes de espiões dos anos 60, Evil Genius é um jogo de micro-gestão com notórias influências de **Dungeon Keeper** e **Theme Park**. É uma referência compreensível, já que o director executivo da Elixir Studios, Demis Hassabis, co-produziu Theme Park com Peter Molyneux na já extinta Bullfrog. Se há campo onde Evil Genius é plenamente feliz é na abordagem e sentido estético. O uso de situações cliché carregadas de ironia, tais como vilões injustificadamente perversos, super-armas ridículas e ilhas ultra-secretas com carradas de turistas lembra-nos do esboço satírico que **No One Lives Forever** fazia aos filmes de James Bond. O reforço desta perspectiva é feita pelo emprego de uma paleta de cores vivas e variadas, por menus que recordam os genéricos dos filmes do agente 007 e por uma suave banda sonora a roçar o jazz. Assim, algures na década de 60, o jogador, um de três génios à escolha, vai parar a uma ilha semideserta de origem vulcânica. Este é o único destino possível já que Evil Genius apenas conta com a campanha a solo – não existe modo Sandbox e muito menos vertente para múltiplos jogadores. Para todos os que pensavam que os génios maquiavélicos e ricos dedicavam o seu tempo exclusivamente a traçar o próximo plano brilhante, Evil Genius é um balde de água fria. Assim que o nosso reflexo no jogo pisa a areia, percebemos que as tarefas são bem mais mundanas e passam por esculpir e gerir todos os pormenores de uma base embutida numa montanha, tendo em atenção as necessidades dos servos. Tal como em Dungeon Keeper, o primeiro passo é escavar a forma da base na montanha. O segundo é criar uma entrada segura e camuflada, seguida de corredores que criem bons acessos – com dinheiro suficiente é boa ideia criar um hotel algures na ilha para manter os turistas ocupados, evitando que estes metam o nariz onde não são chamados. Seguem-se as infra-estruturas humanas, tais como dormitórios, cantinas, sala de relaxe e enfermaria. Isto porque sem mão-de-obra de qualidade, o jogador não vai longe. As últimas necessidades básicas são uma casa forte para guardar o dinheiro roubado, geradores de electricidade, uma câmara frigorífica para armazenar cadáveres (se ficassem atraiam atenção indesejada) e uma sala de segurança que suporte prisão, aparelhos de tortura e terminais de vigilância. Mais adiante começam a ser



necessárias outras infra-estruturas que vão de laboratórios de pesquisa a salas onde os vários mestres do crime se reúnem para conjecturar golpes – com o jogador sempre à cabeça da mesa.

Com a excepção do jogador e do seu capataz, os habitantes da base são totalmente autónomos. Apenas é necessário indicar o que tem de ser feito e alguém irá realizar a tarefa. A ociosidade é por vezes anulada com uma execução em praça pública.

Há aqui um claro esforço da Elixir em simplificar os mecanismos e a interface do jogo, face à experiência desastrosa de **Republic**.

A par dos ofícios na base, Evil Genius tem um mapa-mundo com dezenas de regiões governadas por cinco facções distintas. Redireccionando agentes da base para uma região, o jogador tem três actividades possíveis: Stealing faz com que os agentes desviem fundos da região para a conta do jogador, sendo esta a fonte de rendimento do jogo; Ploting desvenda potenciais golpes (no jogo descritos como Acts of Infamy) que, quando levados a cabo, trazem notoriedade – o objectivo último em Evil Genius é obter o máximo de notoriedade; e Hiding oculta os agentes, reduzindo a tensão criada pelas duas actividades anteriores – quanto mais alta a tensão numa região, maior a probabilidade de os nossos agentes serem eliminados ou, pior, de serem enviadas forças de intervenção para investigar a ilha do jogador.

Para cada tarefa, seja na base ou no mapa-mundo, existem agentes mais ou menos adequados. Eles são de 12 tipos – quatro militares, quatro técnicos e quatro sociais – mas todos são instruídos na sala de treino a partir da uma outra unidade básica, o Henchman.

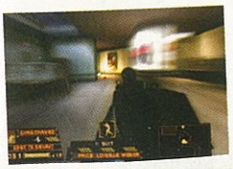
Apesar de não haver um custo para o recrutamento, nem para a formação (a não ser os custos de montar as estruturas), estas actividades consomem tempo. Cruzando este factor com o tempo que por vezes as ordens demoram a ser cumpridas, Evil Genius torna-se num exasperante jogo de paciência – é um problema que seria resolvido com uma simples opção de acelerar o tempo.

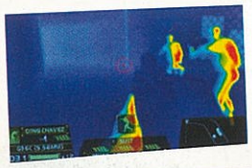
Ainda assim, o maior defeito do jogo é o carácter repetitivo de algumas missões, factor agravado pela inexistência de modos de jogo alternativos. Um outro defeito, por sinal presente em quase todos os títulos do género, é que durante o jogo são desbloqueados novos edifícios e objectos. Ora se este tipo de jogos de micro-gestão são mais apreciados por quem gosta de perfeccionismo e organização, há que entender que estes são os que ficam mais frustrados por ter que construir a recém adquirida cantina nos confins da base, algures entre o frigorifico de cadáveres e os barulhentos geradores, quando a paparoca faria mais sentido numa zona mais acessível, entre os dormitórios e a sala de relaxe, por exemplo. Enfim, são as ambiguidades do costume.

Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

O jogo até tem um bom conceito e estética...





Rainbow Six 3: Black Arrow

O REGRESSO DOS INVISÍVEIS

Sistema: **Xbox**
Género: **Simulação**
Autor: **Red Storm**
Editora: **Ubisoft**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.rainbowsix3.com

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/xbox
/RainbowSixBlackArrow.htm

Há quase um ano, a edição de **Rainbow Six 3** para a Xbox oferecia ao jogador uma experiência nunca antes vista no género, tornando-se então num verdadeiro caso de sucesso. Com o terrorismo na moda e uma fórmula vencedora na gaveta, a Ubisoft não hesitou em editar a expansão Black Arrow (BA). BA é daqueles jogos politicamente correctos. Uma causa nobre, boa jogabilidade, um tutorial completo, gráficos excelentes, sonoplastia realista, sangue quanto baste, um prodígio tecnicamente irrepreensível, com todos os menus limpinhos e bem arrumadinhos.
O esquadrão Team Rainbow, liderado por Domingo "Ding" Chavez, traz na bagagem novas armas e novos modos para múltiplos jogadores, onde se incluem a vertente online e a possibilidade de exterminar terroristas a dois em ecrã dividido. BA conta ainda com 14 novos níveis com um design inteligente, que variam entre espaços abertos e fechados. Itália, Bulgária, Tunísia e Grécia são apenas alguns dos palcos onde os maestros da furtividade irão actuar. Antes de cada missão é fornecida informação detalhada, vital para evitar banhos de sangue aliado. Para controlar a equipa, dispomos de uma interface tão simples que por vezes basta carregar num botão para ordenar uma acção.
No entanto, só quem possuir um conjunto de auscultadores e microfone desfrutará da verdadeira pérola de BA: o fantástico sistema de controlo por voz, originalmente introduzido em Rainbow Six 3. Este altera significativamente a experiência de jogo, sendo vital em situações onde o factor "fracção de segundo" impera. É agora possível, por exemplo, mandar a equipa abrir uma porta (atraindo assim a atenção dos terroristas) enquanto o jogador abre outra e ataca. Com as mãos ocupadas com os gatilhos, teremos de usar a voz para ordenar à equipa que recue e/ou arremesse uma granada. Esta e outras situações semelhantes e impossíveis no passado oferecem uma imersão quase plena. Dizemos "quase" pois algumas falhas na inteligência artificial colocam nódoas no melhor pano. Se, por um lado, os inimigos se escondem ou fogem quando se encontram em inferioridade numérica, clamando reforços, por outro têm autênticos "momentos *braindead*", abstendo-se de disparar apesar de nos encontrarmos no caminho da sua mira. Ocasionalmente, até os nossos caros colegas trocam caminhos seguros por outros onde voam balas abundantemente.
Para o melhor e para o pior, Rainbow Six 3: Black Arrow acaba por ser basicamente "mais do mesmo". Recomendável apenas àqueles que ainda sentem necessidade de soltar o Bush que há em si.

Gonçalo Brito

CLASSIFICAÇÃO

★★★★☆

Uma expansão que embora refine e ofereça algumas novidades, não deixa de ser "mais do mesmo".

As minhas criaturas nunca se renderão. Kaijudo.

Duel Masters está disponível em **Boosters** de 11 cartas (10 cartas + 1 carta promocional) e **Starter Decks** (com 2 training decks de 20 cartas, que podem ser combinadas num deck de torneio, 2 playmats, 1 quick-start guide, 1 livro de regras, 1 booster e 1 mini comic).

デュエル・マスターズ

DUEL MASTERS

TRADING CARD GAME

Distribuição devir www.devir.pt

O preço dos jogos

Embora ainda haja bastantes flutuações, já começa a notar-se a determinação de um padrão no preço dos jogos para telemóvel, assim como começa a observar-se aquilo que as pessoas acham justo pagar por um jogo. Já é possível verificar alguns valores-base olhando apenas em *sites* de operadores, com a maioria a colocar os jogos entre os três e os cinco euros. Mas será que estes valores são justos?

Segundo vários estudos efectuados no estrangeiro e divulgados recentemente, sim. Nos principais mercados europeus (Alemanha, França, etc.) o valor definido como "ideal" para um jogo de telemóvel de qualidade é 4,99 euros. Embora as pessoas tenham considerado como mais atractivos valores na ordem dos 2,99 e 3,99 euros, a diferença para 4,99 foi mínima.

No entanto, é interessante notar que existe uma quebra acentuada de interesse quando o valor passa para cinco euros (mais uma vez temos o efeito ".99" em acção). Isto significa que, brevemente, 4,99 euros deverá tornar-se o preço "standard" de um jogo de telemóvel nos vários operadores, já que é o que permite maximizar o lucro minimizando a perda de clientes por considerarem o preço demasiado alto. Mas será que este valor está ajustado a Portugal? Na minha opinião, não está. Penso que não existe qualquer estudo deste género realizado em Portugal, pelo que o valor seguido tem sido o dos principais mercados, onde as pessoas possuem rendimentos muito superiores. Para um país como o nosso, o valor ideal deveria provavelmente ficar-se pelos 1,99 euros. Embora seja menos de metade do valor nos principais mercados europeus, penso ser aquele que as pessoas não se importariam de pagar por um jogo de telemóvel (embora, em certos casos, talvez fosse possível chegar aos 2,99 euros). Uma pergunta bastante comum é: será que isto iria fazer com que as pessoas comprassem mais jogos?

A resposta habitual é um talvez a apontar para o sim. Em parte, o optimismo da resposta deve-se à relativa dificuldade para muitos utilizadores em piratear um jogo

Mega Score Mobile

Conflict: Vietnam

A Synergenix Interactive anunciou o lançamento de um jogo para telemóvel baseado no hit de PC, PS2 e Xbox, **Conflict : Vietnam**. O jogo, desenvolvido pela 8 bit Games, está disponível nas plataformas Java e Mophun. As suas principais características são a jogabilidade *squad based* e a possibilidade de conduzir vários veículos.

FIFA 2005

A Electronic Arts anunciou que a mais recente edição da série FIFA já está disponível para telemóvel. Este jogo, o primeiro resultante da nova parceria entre a EA e a Digital Bridges, é disputado numa visão isométrica (ao estilo dos FIFA para as consolas de 16 bits). O jogo conta com os nomes originais dos jogadores de 16 selecções mundiais (entre as quais se encontra Portugal).

para telemóvel. Fazê-lo com um jogo de PC é básico e qualquer pessoa com o mínimo de conhecimentos de informática consegue-o em três simples passos. Com um jogo de telemóvel já se torna mais difícil. Isto deve-se a vários factores: por vezes é necessário ter um cabo de dados (ou um PC com suporte para infravermelhos ou Bluetooth), outras vezes é necessária uma aplicação "especial", em certos telemóveis apenas é possível efectuando o *upload* do jogo primeiro para um *site*, sendo depois feito o *download* por GPRS... Existem vários métodos que variam de telemóvel para telemóvel, dificultando a tarefa. Isto faz com que muitos utilizadores nem se dêem ao trabalho de piratear os jogos mas, devido ao seu preço, também não se dão ao trabalho de os comprar. Deste modo, desperdiça-se o potencial dos telemóveis, já que os utilizadores não vão além dos jogos pré-carregados. Infelizmente, baixas de preços drásticas são medidas sempre difíceis de tomar para as empresas. Por um lado, é necessário convencê-las que, por vezes,
é preferível ter pouco lucro por jogo e vender muitas cópias que vender poucas cópias e ter muito lucro em cada uma. Por outro, também é importante lembrar que os jogos têm vários custos de distribuição até chegar às nossas mãos. Apesar de tudo, penso ser possível e necessário baixar o preço dos jogos. Aliás, isto deveria ser feito em todas as plataformas. Por exemplo, eu recuso-me a pagar 70 euros por um jogo de PC a menos que seja absolutamente fantástico. Prefiro ter paciência e esperar mais uns meses até que esteja a um preço mais apetecível ou simplesmente resigno-me a não jogar. De certeza que não sou o único com esta atitude.
Para finalizar, dou um exemplo de outra área que, de certo modo, penso que também se aplica a esta situação. A Académica de Coimbra criou recentemente o "blackshot", um bilhete de época para estudantes universitários. Este bilhete permite ver todos os jogos que a Académica realiza em casa para a Superliga, na superior sul do Estádio Municipal de Coimbra (um dos dez estádios do Euro 2004) e vem acompanhado de um cachecol como oferta... pelo preço total de 25 euros. Ou seja, o clube percebeu que deste modo iria atingir um público muito mais vasto, que nem sequer colocaria a hipótese de ir ver os jogos ao estádio se não fosse esta oferta (como é o meu caso), beneficiando assim de um encaixe financeiro que de outro modo não obteria, além de apoio adicional para a equipa. Será que as distribuidoras de jogos vão demorar a perceber o mesmo?

Pedro Amaro http://pedroamaro.pt.vu/

Nokia lança telemóvel com disco rígido

A Nokia anunciou que irá lançar em 2005 o seu primeiro telemóvel que traz de raiz um disco rígido instalado. Embora o modelo ainda não tenha sido divulgado, as potencialidades que esta decisão abre são imensas. Algumas já estão a ser exploradas no Samsung SPH-V5400, o primeiro telemóvel a trazer um disco lançado no final do Verão mas, por enquanto, apenas disponível na Coreia do Sul.

FIFA 2005

Bola p'rá frente

Sistema: **N-Gage**
Género: **Acção**
Autor: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Não há nada como um joguinho de futebol enquanto se espera pelo autocarro, no intervalo de uma aula ou no meio daquela reunião que não serve para nada excepto para perder tempo. Basta uma N-Gage e um chip de FIFA 2005 para vivermos as emoções do campeonato fora de época e chutarmos a bola pelo relvado, minúsculo, mas relaxantemente verde.

Os dados estatísticos desta edição incluem 20 ligas e dez mil jogadores, o que é menos do que nas consolas mais crescidas, mas impressionante para uma tão pequena. Não há grandes truques para aprender – afinal de contas, o teclado tem as suas limitações – mas tudo funciona suficientemente bem para os jogos serem dinâmicos e muito divertidos. Pormenores como o nome dos jogadores escrito em letras minúsculas na parte inferior do ecrã fazem-nos sentir que estamos realmente a jogar a versão miniatura de um dos títulos de referência da modalidade. A EA Sports não se poupou a esforços para oferecer o máximo possível, tendo efectuado melhorias ao nível gráfico, particularmente evidentes na QD, cujo ecrã maior e mais luminoso também contribui para a subida de qualidade neste departamento. Os modos de jogo são generosos, com opções a solo como Friendly, Challenges, Career, Competition, e para dois jogadores via Bluetooth, além da possibilidade de deixar registos para a posteridade na Arena. Quais clips de futebol 3G – isto é que vai fazer as delícias dos cabeças de bola! (Sem ofensa, ok?)

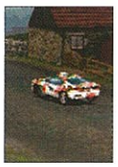
CLASSIFICAÇÃO

Erica Cunha e Alves

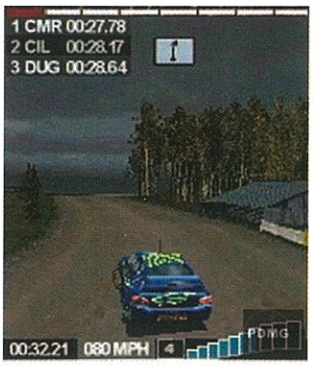
Colin McRae Rally 5

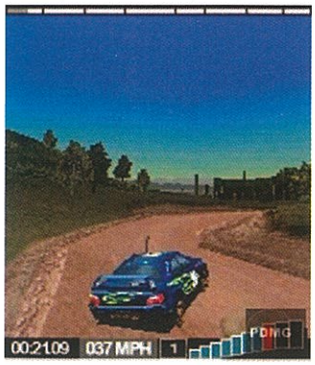
'Tá lá, Colin?

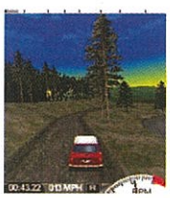
Sistema: **N-Gage**
Género: **Simulação**
Autor: **Ideaworks**
Editora: **Codemasters**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

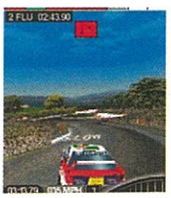


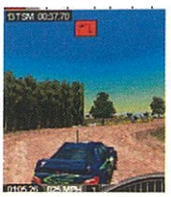
Melhor do que falar com Colin pelo telefone, só mesmo ter Colin no telefone. Não em pessoa, claro, mas sob a forma do famoso jogo, Colin McRae Rally. Esta quinta edição traz mais do mesmo, o que se traduz em modos Championship, Single Rally, Single Stage, Time Trial, oito circuitos em diferentes países (Austrália, Finlândia, França, Grécia, Itália, Quénia, Suécia e Reino Unido) e 16 carros de quatro categorias, incluindo o fantástico Peugeot 206. Por incrível que pareça, dado o tamanho do chip, a Ideaworks ainda conseguiu incluir diversas opções de personalização, nomeadamente pneus, transmissão, suspensão, potência, travões e sensibilidade da direcção, e a possibilidade de criar um perfil de utilizador que será particularmente útil nas incursões na Arena e nas corridas para múltiplos jogadores via Bluetooth. Os gráficos são bons, a noção de velocidade satisfaz e os controlos são responsivos, mas sinceramente não acho que um simulador de corridas seja o mais adequado a uma consola deste tamanho. Os carros de Colin McRae Rally nunca foram fáceis de conduzir, nem no modo Easy, e as coisas complicam-se ainda mais quando tentamos fazê-lo com o teclado de um telemóvel. Reconheço por isso o bom trabalho da Ideaworks, mas só recomendo o jogo aos mais absolutos fanáticos pelo género.









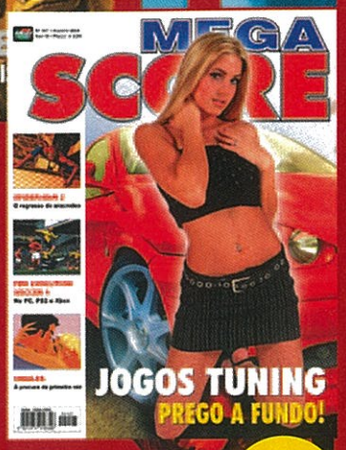


CLASSIFICAÇÃO

E.C.A.

ASSINE JÁ!!

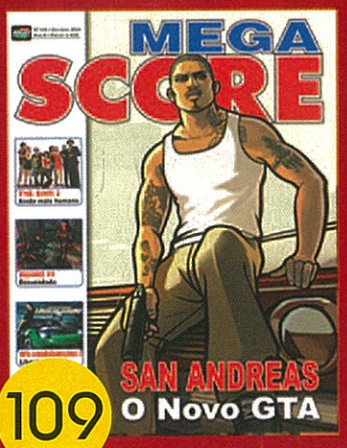
105



107

106

108



109

110

NÃO DEIXE A SUA COLECÇÃO INCOMPLETA

MEGA SCORE

ESTE CUPÃO PODE SER FOTOCOPIADO

SIM

Desejo assinar a Mega Score pelo período que indico:

- ☐ Semestral (6 edições) € 26,50
- ☐ Anual (12 edições) € 48,90

Nome:

Morada:

Localidade:

C. Postal: – –

Telefone: Idade:

Junto envio cheque do Banco:

ou Vale postal nº:

SIM DESEJO RECEBER OS NÚMEROS ATRASADOS QUE INDICO COM ☒

☐ 105 ☐ 106 ☐ 107 ☐ 108 ☐ 109 ☐ 110

☐ OUTRO

(não se enviam revistas à cobrança)

Preço por edição: €4,99
+ Portes 1 revista: €1,50
2 a 5 revistas €2,70

RECORTE OU FOTOCOPIE E ENVIE ESTE CUPÃO PARA:

RGB EDITORA, LDA. RUA LAURA ALVES, 3 - 2745-152 QUELUZ

USE ESTE CUPÃO APENAS PARA TRANSFERÊNCIAS BANCÁRIAS

Só para assinaturas

AUTORIZAÇÃO DE PAGAMENTO

Exmos. Srs.

Por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela RGB Editora, Lda.

Valor: _____ euros

Banco: _____

Balcão: _____

NIB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nome do titular: _____

Data: |_|_|_|_|_|_|_|_|

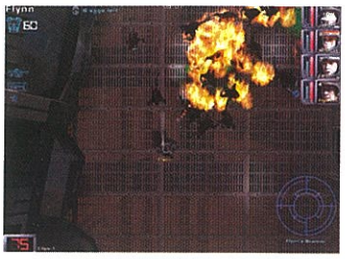
Assinatura: _____

Sistema de Débitos Directos – Empresa nº 100 176

Alien Swarn – Just Another Bug Hunt

Vencedor do concurso Make Something Unreal na categoria de "não First Person Shooter", e arrecadando por isso um quinhão do milhão de dólares disponível para prémios, Alien Swarn é um excelente *mod* que alia acção e coordenação táctica aos elementos evolutivos dos jogos de role-play. A referência mais evidente é **Alien Breed** (um clássico da Team 17 lançado em 1991 para o Amiga), com o suporte de até oito jogadores em modo cooperativo – também permite jogar a solo. Sob a perspectiva aérea, os jogadores têm que defrontar hordas de diferentes tipos de *aliens*, mas o sentido táctico impõe-se para que não surjam situações de fogo cruzado. Existem personagens com diferentes especializações e cujas habilidades vão melhorando; existem vários itens e armas; e o trabalho de voz e grafismo polidos estão melhores que muitos jogos comercializados. Sem dúvida uma das melhores e mais divertidas modificações para **Unreal Tournament 2004** (UT2004).

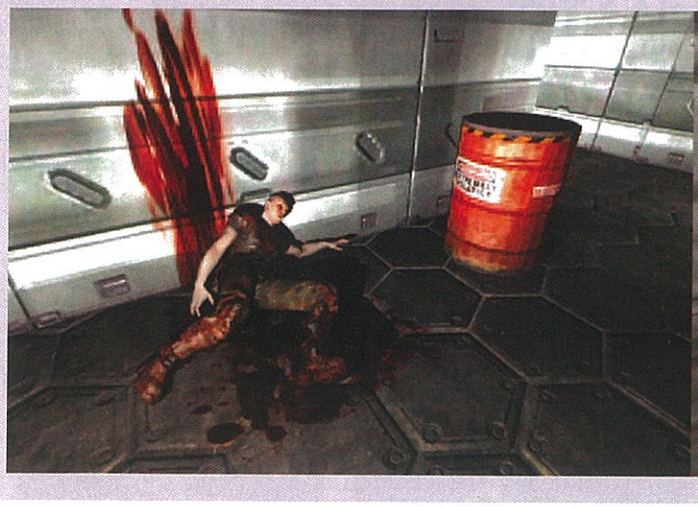
Alien Swarn – Just Another Bug Hunt
Categoria: Mod
Jogo: Unreal Tournament 2004
Equipa: Black Cat Games
Página Oficial: www.blackcatgames.com/swarm/
Dimensão: 125 MB

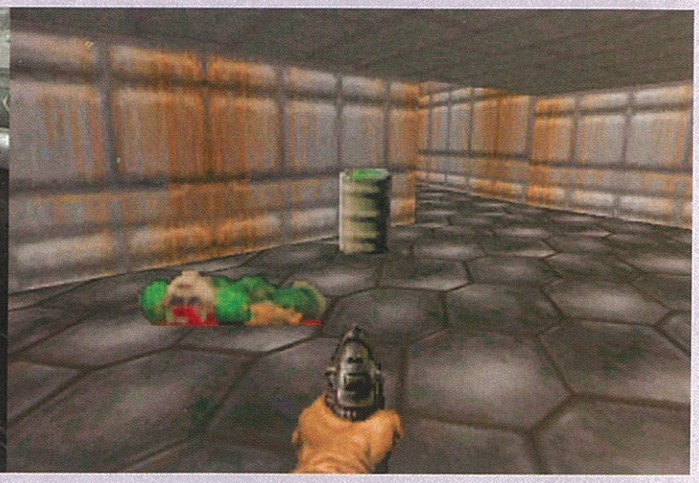


Classic Doom

Refazer **Doom**, o original de 1993, era uma daquelas modificações de jogo previsíveis para **Doom 3**. Este facto não tira mérito a uma pequena equipa inglesa que está a trabalhar afincadamente para uma reconstrução total do clássico: mapas, armas, monstros, banda sonora, *power-ups*, modos de jogo e, mais importante, a jogabilidade, são alguns dos focos de atenção da equipa. Por enquanto apenas existe uma pequena versão Alfa disponível, mas o *mod* está a avançar a um bom ritmo e com qualidade. As imagens dizem tudo.

Classic Doom
Categoria: Mod
Jogo: Doom 3
Equipa: Kazahana, Razorbladder, Gazz e Blaster
Página Oficial: http://cdoom.d3files.com/index.php
Dimensão: 6,45 MB

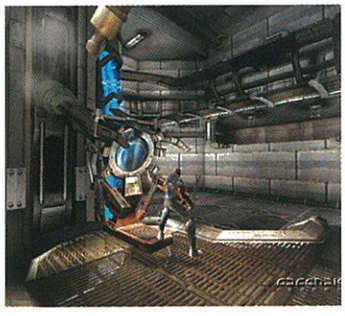




Muralis

Muralis é um projecto ainda em evolução mas já conta com uma sólida mecânica de jogo. Inspirado em séries animadas como "Dragonball", este *mod* centra-se nos combates corpo a corpo, com punhos, luvas, espadas, entre outras armas. Um dos aspectos mais interessantes é que os seus criadores prepararam o sistema físico e as animações para que as combinações de golpes não sejam "scriptadas" – como acontece na maioria dos tareia-neles – tornando-os mais imprevisíveis e interessantes. Com quatro modos de jogo, uma panóplia de movimentos e super ataques (executáveis tanto no chão como no ar) e um grafismo que aposta em espalhafatosos efeitos de luz, este é um *mod* com bastante potencial.

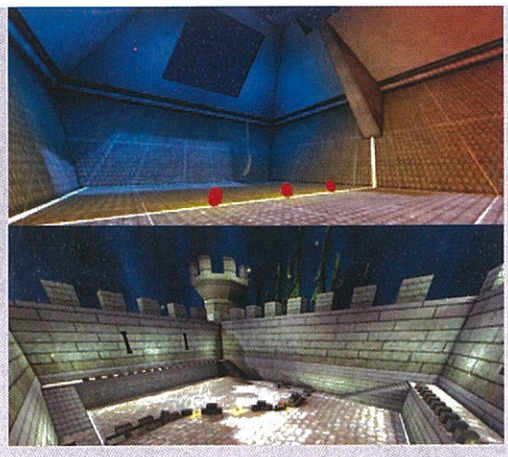
Muralis
Categoria: Mod
Jogo: Unreal Tournament 2004
Equipa: Ascencion Games
Página Oficial:
www.ascensiongames.com
Dimensão: 59,68 MB

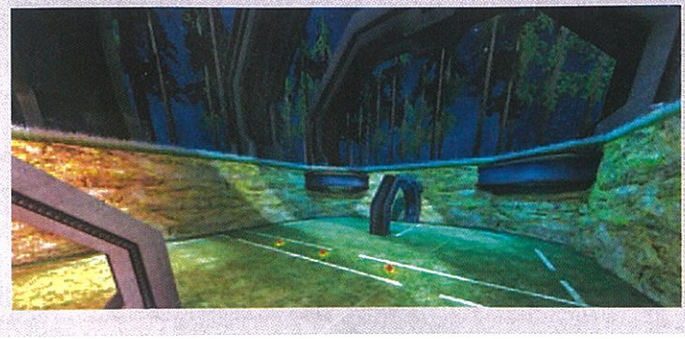


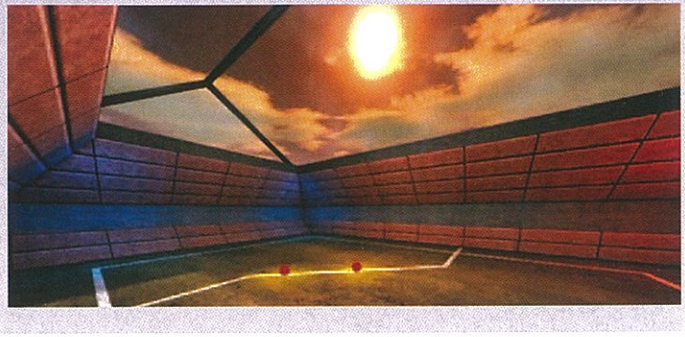
Dogdgeball

E se em vez de arrancar com UT2004 para andar aos tiros o usássemos para "jogar ao mata", online? Sim, o "mata", aquele jogo de crianças em que duas equipas se confrontam arremessando uma bola, fazendo prisioneiros e fugindo aos arremessos do adversário. É essa a proposta de Dodgeball, modificação que não tendo o entusiasmo e desgaste do jogo original, compensa com a personalização de uma série de parâmetros. Jogar online com até cinco bolas em simultâneo, usando as regras não só nas arenas criadas para o *mod* como também nos mapas de UT2004, é ridículo, engraçado ou simplesmente diferente.

Dodgeball
Categoria: Mod
Jogo: Unreal Tournament 2004
Equipa: Rens2Sea
Página Oficial:
www.rens2sea.com/content.php?content.14
Dimensão: 7.68 MB







BD PARA CINEMA:

Depois de um ano de 2003 em cheio, a colheita de 2004 foi ainda mais fértil no que se refere à transposição dos heróis de papel para o grande ecrã, com a particularidade da França se vir juntar aos Estados Unidos nesse campo. Mas nem sempre quantidade é sinónimo de qualidade e a grande colheita bedéfilo/cinematográfica de 2004, onde abundam os carrascões e faltam os *vintages*, é bem prova disso...

MARVEL – 2 / DC – 0

Em termos comerciais, o ano pertenceu à Marvel com o sucesso de "Spider-Men 2" (ver edição 107 da Mega Score), uma sequela à altura das ambições do original, em contraste com o modesto "Punisher" (em Portugal misteriosamente baptizado como... "Vingador" – ver edição 106 da Mega Score) que, embora fraco a todos os níveis, se revelou um investimento bastante lucrativo mesmo antes da saída em DVD. Já o mesmo não se pode dizer de "Catwoman", um *blockbuster* que se revelou um (bem merecido) fracasso de bilheteira (mesmo com a Halle Berry num fato de látex justo...) e que, na linha da de "The League Of Extraordinary Gentlemen", denota a estranha tendência de Hollywood para desbaratar o material de origem em dispendiosos filmes cuja semelhança com a BD que lhes deu nome não deve passar de pura coincidência...

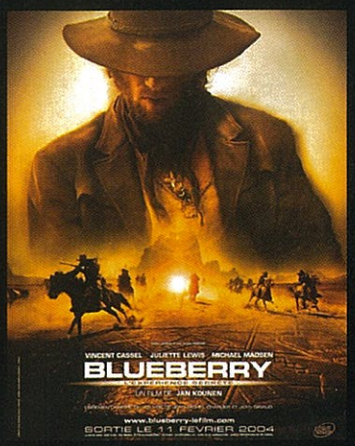
A HORA DOS INDEPENDENTES

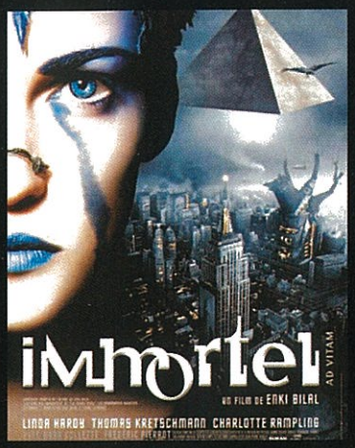
Perante este panorama, não admira que as propostas mais interessantes tenham vindo da área independente, com o excelente "American Splendor", em que se misturam documentário e ficção num filme mais interessante do que a BD de Harvey Pekar que lhe deu origem, ou com o "Hellboy" de Guillermo Del Toro que, mesmo sacrificando um pouco a definição das personagens em proveito dos combates entre monstros, consegue uma excelente transposição para o ecrã do universo sombrio e estilizado de Mike Mignola, que colaborou activamente no filme.

A VEZ DA BD FRANCO-BELGA

Mas nem só de *comics* de super-heróis se fez esta colheita de 2004. Também a BD franco-belga esteve muito activa, com uma série de castas de boa apresentação mas de travo pouco menos que decepcionante. Foi o caso de "Blueberry", de Jan Kounen, (demasiado) livremente adaptada da BD homónima de Jean Giraud e Jean-Michel Charlier (cujo nome não aparece no genérico por vontade expressa dos herdeiros). Dividido entre adaptar uma BD de culto e fazer um filme alucinante (e alucinado) sobre as experiências místicas dos índios

COLHEITA DE 2004



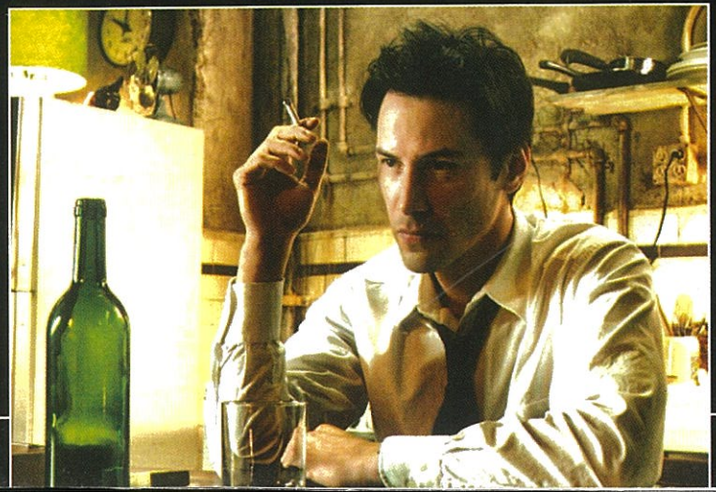


mexicanos, Kounen acaba por não conseguir fazer bem uma coisa nem outra, numa obra que acaba por estar bastante mais próxima das histórias de Jodorowsky do que dos westerns de Charlier, mas que agradou a Moebius, cuja atracção pelas substâncias alucinogénias é bem conhecida... Também Enki Bilal deu um passo em falso com "Immortel Ad Vitam", em que falha ao contar em cinema uma história que tão bem tinha contado em BD na Trilogia Nikopol. E embora o resultado final seja deslumbrante em termos visuais, falta às imagens a patine, a ferrugem que tornam os desenhos de Bilal únicos. Assim, a mais bem sucedida adaptação francesa, acaba por ser "Michel Vaillant", um filme produzido por Luc Besson a partir da BD homónima de Jean Graton que, tal como a BD que adapta, compensa a falta de originalidade da intriga e a deficiente caracterização psicológica das personagens com cenas de perseguição automóvel muito conseguidas.

CENAS DOS PRÓXIMOS EPISÓDIOS

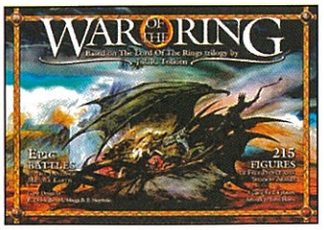
Tudo indica que a safra de 2005 seja superior à deste ano. A DC tem uma oportunidade de ouro de acertar o passo com a Marvel graças ao regresso de Batman, pelas mãos talentosas de Cristopher (Memento) Nolan, e a "Constantine", uma adaptação não muito fiel mas com bom aspecto da série Hellblazer, com Keanu Reeves no papel de John Constantine. Quanto à Marvel, para além do "Blade 3" e do regresso de Jennifer Garner a solo como "Elektra", aposta forte na passagem ao grande ecrã do "Quarteto Fantástico".
Mas a minha grande aposta vai para a aguardada estreia de "Sin City", com realização de Robert Rodriguez e do próprio Frank Miller (ver edição 109 da Mega Score) num filme que, mais do que uma adaptação, é uma verdadeira transposição para a tela do espectacular jogo de sombras de Frank Miller. ◎

João Miguel Lameiras



Jogos de tabuleiro

A Guerra do Anel



Este fabuloso jogo de tabuleiro é uma simulação estratégica da trilogia "O Senhor dos Anéis", fiel à obra de Tolkien e ao seu sopro épico. Com mais de 200 figuras, um mapa gigante da Terra Média com 100x70 centímetros, 110 cartas com Eventos Especiais e Personagens, 16 dados para Acções Especiais e contadores, A Guerra do Anel é perfeito tanto para fãs da trilogia como para fãs de jogos de estratégia. As personagens e os locais desempenham um papel fulcral no desenrolar do jogo e representam o foco principal da acção. Um mecanismo simples e divertido de "gestão de recursos" à base de dados é usado para determinar em cada turno os vários tipos de acção possível para cada jogador.

A presença das personagens é crítica, porque muitas das acções dos jogadores apenas são possíveis com elas, e as personagens principais têm poderes especiais que podem muitas vezes resolver a situação de jogo. À medida que o jogo progride mais e mais tropas se vão juntando no mapa, aumentando naturalmente o nível de desafio. Acontecimentos retirados dos livros e eventos alternativos possíveis são introduzidos tanto indirecta (através das próprias mecânicas de jogo) como directamente, com a utilização do conjunto de cartas de evento/acção que os jogadores podem usar para influenciar os acontecimentos a seu favor. O jogo tem ilustrações de John Howe, as mesmas que serviram de base ao design dos filmes de "O Senhor dos Anéis". Enfim, uma prenda ideal para nos consolarmos no primeiro ano (do resto das nossas vidas) sem um filmezinho da saga...

Jogos de Cartas Coleccionáveis

Pokémon EX Rubi e Safira

Aqui a grande novidade é o regresso do Pokémon em *português*! Sim, esta é a primeira expansão (apesar de já ter saído anteriormente em inglês) do que promete ser um novo fôlego para o jogo, com a particularidade de existirem *boosters* de cinco cartas por apenas 1,95 euros cada. Lembramos que são mais de 40 novos pokémons – sem contar com o regresso de alguns dos mais poderosos pokémons de sempre: Mewtwo, Magmar, etc. Um total de 109 cartas, das quais seis são energias básicas, 47 pokémons R&S, alguns em versões diferentes, cinco Pokémons G&S, oito Pokémon EX, 13 treinadores e três Energias Especiais.

Jogos de Miniaturas Coleccionáveis

Marvel Heroclix – Mutant Mayhem

O campo de batalha volta a modificar-se dramaticamente, com novas condições de feitos e batalhas onde podem agora contar com os Marauders e os membros de Alpha Flight. Se tiverem sorte, podem encontrar uma figura gigante do Giant Man ou um Master Piece Spider-Man distribuídos aleatoriamente entre os *boosters*. Ao todo são 97 personagens e 20 novas cartas de jogo coleccionáveis. Vai ser um Natal cheio de acção!

Pedro Miranda

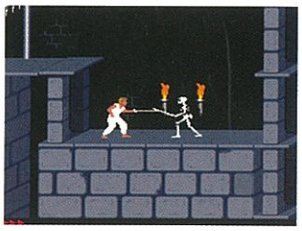
CRASH

Crash! é uma secção da **Mega Score** que se quer bem disposta. O objectivo é brincar com as gaffes alheias (e próprias, pois no melhor pano também caem nódoas), descobrir anúncios divertidos, bugs obscuros ou simplesmente máximas curiosas. Mas para isso precisamos da colaboração de todos os leitores. As contribuições deverão ser enviadas por carta, fax ou email para Mega Score, Rua Laura Alves, 3, 2745-152 Queluz; Fax: 21-434 4509; email: crash@rgb.pt.

Lei de Murphy

Se estivermos a fazer o download de um ficheiro com centenas de megabytes, a Internet vai abaixo ou o PC crasha. Se isso não acontecer aos 80 por cento, acontecerá aos 99 por cento. E se conseguirmos sacar o ficheiro, então estará totalmente corrupto e é inútil.

As saudades que eu já tinha



Prince Of Persia (1989, PC)

Prince Of Persia: Warrior Within (2004, PC)

JOGADORES COM TIQUES

Há também a introdução de alguns tiques de cada jogador na sua maneira de correr, aproximando assim PES4 ainda mais da realidade.

in Info & Net, edição de 22 de Outubro, análise a Pro Evolution Soccer 4. Esperemos que não seja algo entre o José Castelo-Branco e um doente que padeça da síndroma de Tourette...

A vergonha da arbitragem portuguesa

A última novidade é referente aos árbitros. Numa altura em que os juízes de negro são tão falados em Portugal, verifica-se um melhoramento significativo na análise dos lances em PES4. (...) Por incrível que pareça [o árbitro] concede a lei do benefício do infractor na perfeição. Não se pode dizer o mesmo de muitos árbitros que apitam semanalmente jogos da Super Liga...

in Info & Net, edição de 22 de Outubro, análise a Pro Evolution Soccer 4. Outra novidade é que os árbitros já têm equipamentos com outras cores para além do negro. E ainda bem que os árbitros da Super Liga não concedem sempre o benefício ao... infractor!

20

Era uma vez a Xbox...

O Xbox Live é o serviço dinâmico de jogos em evolução, que continua a juntar as pessoas para partilharem experiências, desde o jogo social até à competição saudável. Jogadores de 24 países de todo o mundo já passaram mais de 160 milhões de horas (ou 20,000 anos) a jogar em Xbox Live (...).

in comunicado de imprensa da Xbox. Vinte mil anos? Primeiro veio a sopa primitiva. Passados milhões de anos vieram os dinossauros. Mais um punhado de milhões e chegou o Homem e a Xbox. E só muuuuitos milhões de anos depois chegou o serviço Live! a Portugal...

MATEMÁTICA COMPLICADA

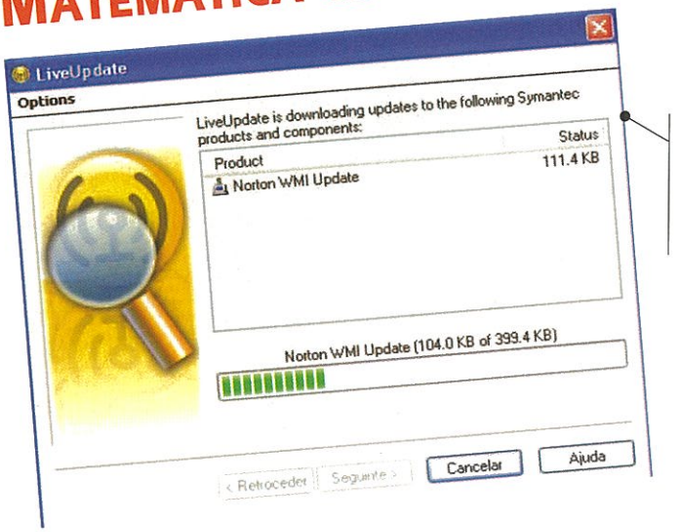


Imagem enviada pelo leitor Hugo Reis, que recomenda "umas lições de Álgebra à Symantec"....

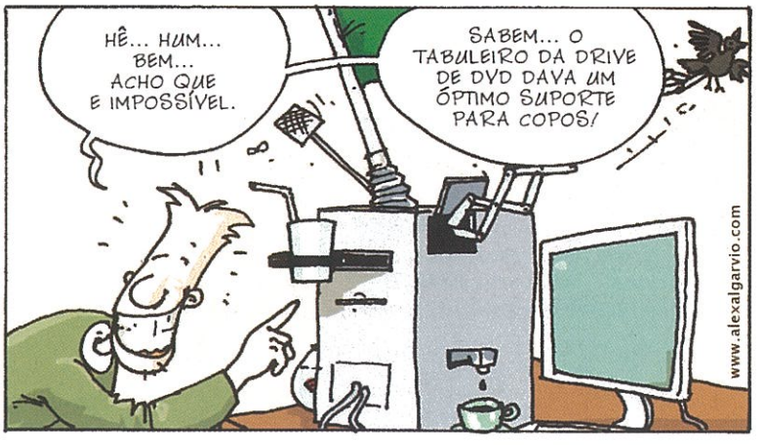
Antecipado em relação ao quê?

Vivendi Universal Games anunciou que vai antecipar o lançamento do jogo de acção mais esperado de 2004. Half-Life 2.

in comunicado de imprensa da InfoCapital sobre o lançamento de Half-Life 2. Antecipar? Mas Half-Life 2 não anda a ser consecutivamente adiado desde 2003? Uma confusão com o comunicado de imprensa no inglês original em que Half-Life 2 é considerado o "the most anticipated PC action game of 2004", porventura?

MEGA TOONS

POR: Algarvio ©



Rare: o jogo mais caro da Microsoft

João Diniz Sanches

JORNALISTA E CONSULTOR DE VIDEOJOGOS

Uma vez ganhei um isqueiro num bar parisiense por cantar "Summer Nights". Tinha jurado anteriormente nunca ceder ao karaoke – e certamente nunca cantar nada dos Grease – mas como é muitas vezes o caso nestas coisas, estava a tentar impressionar uma rapariga.
A questão é que todos cometemos erros.
A indústria dos videojogos está repleta deles.
Vejam a Nintendo, por exemplo, que conhecidamente insistiu nos cartuchos como sistema de armazenamento para a Nintendo 64, assegurando dessa forma que a Square tivesse desertado para a PlayStation da Sony com os seus jogos **Final Fantasy**, essencialmente garantindo o sucesso da nova consola.
Ou a Sega, que se manteve no negócio do hardware demasiado tempo, tentando vender a Dreamcast sem nenhum marketing, num tempo em que deveria ter feito a transição para uma empresa dedicada exclusivamente ao software. Ou a N-Gage da Nokia.
Mas para mim, o erro mais significativo dos tempos recentes vem da Microsoft. Porque foi a Microsoft quem pagou uns estonteantes 375 milhões de dólares pela Rare, em Setembro de 2002. Na altura, mal conseguíamos andar sem usar óculos escuros, com medo de provocar danos permanentes nos olhos graças à luz solar reflectida nos dentes brancos dos sorridentes executivos da Microsoft. Posso compreender a estratégia, claro. Como o novo rapaz no bairro, sem qualquer legado ligado aos videojogos, a Microsoft estava inclinada – desesperada não será um termo demasiado forte – para estabelecer as suas credenciais junto aos media especializados nos videojogos e dos jogadores hardcore. "Que melhor forma", deve ter pensado, "que comprar uma das produtoras mais reverenciadas do mundo?".
Claro, no meio de todo o seu entusiasmo, a Microsoft claramente não prestou atenção a dois factores cruciais. Um, os fanáticos americanos da N64 continuaram a encarar a Rare numa luz "mais branca que o branco" em 2002 – daquela forma irritante e cegamente obsessiva de que apenas os jogadores dos Estados Unidos parecem padecer. Se a Microsoft se tivesse dado ao trabalho de ter uma perspectiva genuinamente global (um conceito alienígena para os americanos, compreendo), teria reparado o que qualquer indivíduo racional já tinha compreendido: que a Rare tinha rapidamente perdido a sua reputação dourada na Europa (que, discutivelmente, nunca tinha almejado nos mercados asiáticos e do Japão).
Dois, que o em tempos prolífico estúdio aparentava ter grandes dificuldades em terminar jogos. A fase N64 da Rare, indubitavelmente uma das mais criativas e conseguidas eras da empresa, foi seguida de uma seca que viu a produtora adiar a maioria dos seus projectos com regularidade preocupante. Rumores de projectos que eram totalmente refeitos já em fases adiantadas do ciclo de desenvolvimento circulavam nos corredores da indústria – tenho fontes bem credíveis que me garantem que a sequela de **Perfect Dark** mudou da primeira para a terceira pessoa (depois do sucesso de **Metal Gear Solid**) e novamente para a primeira pessoa (não arriscaria um palpite sobre em que estado se encontra agora). Na altura em que a Microsoft bateu à porta com o seu inimaginável gordo cheque, a Rare só tinha conseguido desenvolver um título GameCube, **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**.
E não era particularmente impressionante.
No entanto, a Microsoft, apostada em comprar a sua entrada na comunidade, aparentemente colocou de parte o seu sentido para o negócio e pagou uma soma ridiculamente sobrevalorizada pela produtora britânica.
Alguns argumentaram na altura que tinha sido na verdade uma jogada inteligente, que o facto da Rare já ter diversos títulos GameCube à beira da finalização significaria que seriam facilmente adaptáveis para a Xbox e forneceriam à Microsoft três ou quatro rápidos, sucessivos *hits* – crucial para uma consola à procura de construir uma sólida base de utilizadores, obviamente. Outros sublinharam que a nova gerência iria revigorar a Rare, lançando-a num frenesim de desenvolvimento (nem que fosse apenas devido à enormidade financeira do negócio).
Dois anos depois e a Rare não parece estar mais activa do que nos seus tempos da GameCube. Numa jogada que deve ter traumatizado severamente o seu funcionamento interno, conseguiu lançar o (comercialmente falhado) **Grabbed by the Ghoulies** a tempo do Natal passado, mas não sem consequências. No princípio deste ano, **Conker: Live & Reloaded** foi novamente adiado, desta vez para Março de 2005. E, mais recentemente, **Kameo: Elements of Power** foi empurrado para uma data não especificada, com alguns na indústria a sugerir que afinal será lançado na Xbox 2. Se assim for, será um dos ciclos de desenvolvimento mais longos de sempre – recordo-me de ver o jogo originalmente anunciado na E3, quando corria numa N64... E depois há **Perfect Dark Zero**, claro.
Evidentemente, a Rare pode ainda vir a dar a volta por cima pela Microsoft, mas eu pelo menos não estou muito esperançoso.
O que, coincidência, é exactamente o que senti em relação às minhas hipóteses com aquela rapariga parisiense há todos estes anos.
E sabem uma coisa, eu também não estava errado em relação a isso.

Todos cometemos erros. A indústria dos videojogos está repleta deles. Mas, para mim, o erro mais significativo dos tempos recentes vem da Microsoft. Porque foi a Microsoft quem pagou uns estonteantes 375 milhões de dólares pela Rare, em Setembro de 2002.

smobile

mexe com as emoções

Como fazer pedidos?

Escreva o nome do serviço seguido do código que queres e envia para o respectivo número.
Se não tens um Nokia adiciona a marca.
Exemplo: msbig slb siemens para o 4466

Envia aos teus amigos!
É só escreveres o nº e a marca do telemóvel deles a seguir ao pedido
Ex: msimagem garfield 916629416 alcatel

Configuração wap ou gprs

Para receberes Polifónicos, Jogos e Imagens a Cor tens de ter o WAP ou GPRS activo e configurado. Escreve wap e envia para o 4644. Válido só para nokia e sonyericsson.

JOGOS JAVA! 3434 - 4 euros (iva inc.)

→ EXEMPLO DE PEDIDO DE JOGO: MSJOGO VAMPIRE

vampire — A, B, C, E, F, L, M

Prepara-te para abrires as portas da cripta e libertar a tua fúria sobre um mundo que desconhece aquilo de que és capaz. Usa todos os teus poderes para chegar ao fim deste fabuloso jogo de plataformas!!

Kama Sutra Delux	Racing Fever 2	Penalty Challenge	SWAT Sniper
kama	racing2	penalty	swats
A, B, E, F, N	A, B, C, G, H, I	A, B, C, D, E, F, H, M	A, C, F, G, H, J, M

COMPATIBILIDADES
A = Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6220, 6800, 7210, 7650 B = Nokia: 3200, 6600, 7250i C = Nokia: 3510i D = Nokia: 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, SonyEricsson: T720 E = Nokia: 3600, 6225, 6230, 6585, 6650, 6810, 6820, 7200 F = Nokia: 6200, 7250, N-Gage G = Nokia: 6610 H = Nokia: 8910i I = Siemens: SX1 J = Siemens: s55, sl55 L = Samsung: C100, S300, P400, SGH-X600, SGH-E700 Sharp: GX10i, GX10m, GX10N, GX12, GX20 Motorola: T720i, T720, V300, V525, V600 Sagem: myV-65 M = Sharp: GX10 N = SonyEricsson: T610, z600

FAVORITOS

Soccer Manager	Football Fever	Forbidden Jungle	Kung Fu	Super Putt
soccerm	football	jungle	kungfu	putt
A, B, F, H, L, N	A, B, D, E, J	C, D, I	A, C, D, G, H, J, L	A, B, D, L

italian — A, B, F, H, L, M

COMPATIBILIDADES
A = Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650 B = Nokia: 3200, 6225, 6230, 6585, 6610, 6620, 7200, 7250i C = Nokia: 3410 Siemens: c55, m50, m55, mt50, s55, sl55 D = Nokia: 3510i E = Nokia: 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595 F = Nokia: 3600, 6600 G = Nokia: 6610 H = Nokia: N-Gage Sharp: GX10 I = Nokia: 6310i J = Nokia: 8910i L = Nokia: N-Gage M = Samsung: S300, SGH-E700 Sharp: GX20 Motorola: T720, V300, V525, V600 SonyEricsson: Z1010 Panasonic: X60 Sagem: myV-65 Sendo: Z100 N = Sharp: GX12, GX10i, GX10M, GX10N, GX13, GXI-98

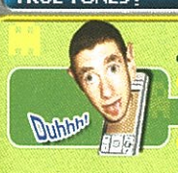
IMAGENS A CORES! 4466 - 2 euros (iva inc.)

→ EXEMPLO: MSIMAGEM SEXY1

Escreve msimagem seguido do código da imagem que preferes.

TRUE TONES! 4466 - 2 euros (iva inc.)

→ EXEMPLO: MSTRUE MENTAL



código		código	
Jaaá vaiiii! Fod****	censurado4	Já Atendo! Ai o c******	censurado2
mental NOVO ←...atrasado mental?		Tás surdo? → NOVO	censurado4
...sempre a ver gajas nuas! NOVO	gajas	Riso de um bebé	bebe
Atende-me! Atende-me!	atendeme	Gostas pouco gostas!	gostas
Gemido de mulher	gemido	Arroto	arroto
Sirene	sirene	Galo	galo
cfnatal NOVO ← ... f**** o Natal!		...um pinheiro no c*!→ NOVO	pinheiro
Tou a tocar	tocar	Pára lá com as compras! NOVO	compras
Sons de Motor de Motos	moto	Trovão	trovao
Vaca	vaca	Explosão	explosao
Não Atendas!	atendas	Papagaio	papagaio
chica NOVO ← Outra vez Natal?Chiça!		Goolo do Pai Natal!→ NOVO	golopn
Burro	burro	Comboio	comboio

Nota: verifica se o teu telemóvel é compatível com este serviço.

JOGA ATÉ TE FARTARES! 4644 - 1 euro (iva inc.)

NOVO

Ainda não tens uma PS2?
4644 - 1€ (IVA incluído)

De que é que estás à espera?
Envia msya ps2 para o nº 4644 e diverte-te a jogar com a tua consola preferida!

Entra em acção!
4644 - 1€ (IVA inc.)

Grand Theft Auto: San Andreas é tudo o que poderias esperar de um jogo e muito mais!

Para ganhares este jogo escreve msya gtaps2 e enviar para o n' 4644.

Prémios e regulamentos do passatempo em: www.smobi.com

SUPER TOQUES! 4466 - 2 euros (iva inc.)

→ EX: MSMONO AMERIKA OU MSPOLY AMERIKA

Escreve msmono ou mspoly, seguido do código da música.

Ozone *Dragostea Din Tei*	DRAGOSTEA	3 Doors Down *Here Without You*	WITHOUTYOU
Da Weasel *Re-Tratamento*	TRATAMENTO	Robbie Williams *Feel*	FEEL
Jojo *Leave (Get Out)*	JOJO	Ivete Sangalo *Se Não Te Amasse...*	AMASSE
Aventura *Obsesion*	OBSESION	Kevin Little *Turn Me On*	TURN
Eamon *F__kit (I Don't Want You)*	FUCKIT		
O*Zone *Desper Tine*	DESPRETINE		
T.U.P. Vs Sun Club *Summer Jam*	JAM		
Xutos e Pontapés *Ai se ele cai*	ELECAI		
Ivete Sangalo *Poeira*	POEIRA		
Danzel *Pump It Up*	PUMP		
Juanes ft The Black Eyed Peas *La Paga*	PAGA		

Da Weasel - Força
"daweasel"
envia mspoly daweasel para o 4466

Despina Vandi *Opa Opa*	OPA	50 Cent *In Da Club*	CLUB
Lorna *Papi Chulo*	LORNA	George Michael *Round Here*	GEORGE
Anastacia *Sick and Tired*	TIRED	Papa Roach *Getting Away With Murder*	ROACH
D12 *How Come*	HOWCOME	Banda Sonora Original *Marretas*	MARRETAS
Black Eyed Peas *Hey Mama*	MAMA	Green Day *American Idiot*	GREEN
Nelly Furtado *Força*	FORCA	Tiesto ft Kirsty Hawkshaw *Just Be*	JUST
Evanescence *My Immortal*	IMORTAL	Robbie Williams *Radio*	ROBBIE
Eric Prydz *Call On Me*	ERIC	Hino do Benfica *Ser Benfiquista*	SLB3
Kelis *Trick Me*	TRICK	Juve Leo *Só Eu Sei*	SOEUSEI
Slipknot *Duality*	DUALITY	Super Dragões *Filhos Do Dragão*	DRAGAO

Rammstein - Amerika
"amerika"
envia mspoly amerika para o 4466

		Underdog Project Vs Sun Club *Saturday Night*	UNDERDOG
		Luka *Porta Aberta*	PORTA
		Hoobastank *Same Direction*	SAME
		Tiziano Ferro & Jamelia *Universal Prayer*	PRAYER
		Juanes & Nelly Furtado *Fotografia*	FOTOGRAFIA
		Banda Sonora Original *Missão Impossível*	MISSAO
		Blue *You And Me Bubblin'*	BUBBLIN

ESPECIAL - NATAL 4466 - 2 euros (iva inc.)

Jingle Bells
Escreve: MSPOLY BELLS2

We Wish You A Merry Christmas
Escreve: MSPOLY WISH

Santa Claus Is Comming To Town
Escreve: MSPOLY SANTA

Escreve msimagem seguido do código da imagem escolhida.
Exemplo: msimagem painatal2

painatal2

painatal3

painatal4

COMPATIBILIDADES 4411 - 0,50 euros (iva inc.)

Antes de pedires qualquer serviço, confirma se o teu telemóvel é compatível. Consulta o manual do equipamento ou escreve a palavra **COMP**, seguida de **ESPAÇO** e da **MARCA** do teu telemóvel e envia para o número **4411**. Ex: **COMP SIEMENS** (custo do serviço: 0,50€).

Atenção: as mensagens com erros ou enviadas para modelos não compatíveis também são cobradas.

© Rui Abrantes; Mobibase; © Stock Image; © Charlie; © Dreamnex; © Magda Vasters © Sipa Press Morada: Av. Marquês de Tomar, 35 - 6º Dto. E-mail: contacto@smobi.net. Número Grátis: 800 20 4466 (dias úteis das 9h às 13h e das 14h às 18h).

Na busca de segredos antigos, eles vão descobrir um inimigo imparável.

E enquanto não esgotar, podes comprar o Pack Halo 2 que inclui uma Xbox Crystal, o jogo Halo 2 e dois comandos Crystal por apenas €203,99

HALO 2™

A Terra Nunca Mais Será A Mesma

XBOX

BUNGIE

XBOX LIVE

halo2.com

©2004 Microsoft Corporation. Todos os direitos estão reservados. Microsoft, o logótipo Bungie, Xbox, o logótipo Xbox, Xbox Live e os logótipos Xbox Live são marcas registadas ou pertencem à Microsoft Corporation, nos Estados Unidos e/ou noutros países. Todas as outras marcas registadas pertencem aos respectivos proprietários. halo2.com